TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

1990年10月5日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第5巻第18・19号通巻102号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ファミコン必勝本

徹底レポート
スーパーファミコン全新作ソフト紹介!!

1990・9・21&10・5　490YEN 税込
VOL.18・19



New Age is coming soon with the Super Machine. Let us go, and catch new dreams! . . . ,

総力特集／スーパーファミコン全新作ソフト紹介

これがスーパーファミコンだっ!!

スーパーマリオワールド／グラディウスⅢ／ポピュラス
アクトレイザー／R・TYPEⅡ／F・ZERO／ガデュリン
ファイナルファイト／パイロットウイングス／ボンバザル

●読まなきゃソンする大特集!!
全国中古ソフト価格相場全紹介!!
全FC、PC、メガドライブ、GBの中古価格のすべてとお買い得情報満載!!

ロックマン3／維新の嵐

●HOT GAME SCANNER
ドラえもん ギガゾンビの逆襲／宇宙警備隊／バックギャモン

●小説ウィザードリィⅡ「風よ。龍に届いているか」
●コミック版ウィザードリィ・第2部「鳳凰の塔」

KONAMI

まかしといて。

「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」〜大魔王ガラモス



コミカルホラーの番外編お楽しみアクション!!



© KONAMI 1990

大魔王ガラモス　あのね「ドラキュラくん」は強いんだかんね。タメ撃ちしたり、コウモリに変身したり、天井歩いたりするんだもんね。

Dr・ニッキ　あーそー。「ツインビーだ!!」なんか2人同時プレイで合体攻撃してくんだぜー。

大魔王ガラモス　「ドラキュラくん」はね、巨大振子とかジェットコースターとか地下鉄の屋根の上とか、どこでも来ちゃうんだぜー。

Dr・ニッキ　「ツインビーだ!!」はやられても魂取って、またパワーアップするんだもん。やってらんないよ。

大魔王ガラモス　ワシね「ドラキュラくん」用に強力なボス用意した。まどうしさん親子、にわとりさん、めがみちゃん…。

Dr・ニッキ　なんだそりゃ。へんなの。「ツインビーだ!!」なんか今までのボスオンパレードがあるもんね。

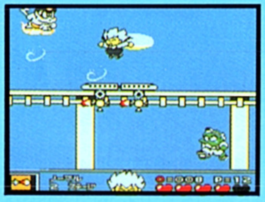
大魔王ガラモス　でも強いんでしょ「ツインビーだ!!」の2人組は。

Dr・ニッキ　「ドラキュラくん」も強いね。どーしよ。

大魔王ガラモス　どーしよーもこーしよーもあなた、やるっきゃないですよ。

Dr・ニッキ　そーだ、そーだ。悪のためにガンバルゼ!!





ファミコン カセット　10月26日発売予定　予価5,800円


出演・
GB「ツインビーだ!!」 Dr.ニッキ
FC「悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん」 大魔王ガラモス
悪者対談。
悪いことしたいね。
「ツインビーだ!!」〜Dr.ニッキ氏
Dr・ニッキ　こんにちは悪者博士Dr・ニッキです。
大魔王ガラモス　ワシが大魔王ガラモスだ!
Dr・ニッキ　ふふん。博士だから私の方が偉いんじゃもんねー。
大魔王ガラモス　3回も「ツインビー」にやられたくせに?
Dr・ニッキ　「ドラキュラくん」なんか子供じゃねえかよ。
ゲームボーイならではの特別ヴァージョン!!
CASE BOY™
ケースボーイ
ゲームボーイ関連商品
発売中 1,500円
大好きなゲームを連れで、どこにだって持ち運べちゃう便利グッズ。
ツインビーだ!!™
©KONAMI 1990
ゲームボーイ ソフト　10月12日発売　3,500円(税込み)
対戦型 1人でも遊べます
週刊テレホンサービス実施都市 〈北海道〉札幌011(241)4900 〈東北〉青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 〈関東〉東京03(262)9110 〈北陸〉新潟025(229)1141
〈関西〉大阪06(334)0399 〈四国〉松山0899(33)3399 〈九州〉福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 志布志0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977

ファミコン必勝本
Vol.18・19合併号
1990年9月14日・10月5日号

CONTENTS

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
捧綾
高城正顕
根本康弘
作山哲広
大野康之
清水博子
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ペニー松山
手塚一郎
ペントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
藤森英明
とみさわ昭仁
石埜三千穂

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

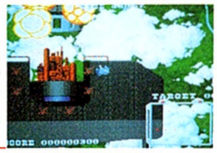
●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000



ゲーム別さくいん



STAGE1：タボラ地区。平和であったはずの市街は血の海地獄と化す。弩級MC「ギブル」が宙を舞い、グラナダを襲う!



STAGE2：巨大空中戦艦「アスターシャ」上での戦いはマルサビト地区に及んだ。眼下に流れる何層もの雲海。雲間から見える大地は飢えた狼どもを呼び寄せる!



STAGE3：地上300メートルのハイウェイを擁すシューバ地区。疾走するグラナダの行く手を阻むは中級MC「バルザック」。前後より迫るMC部隊、ハイウェイからの落下は死を意味する!

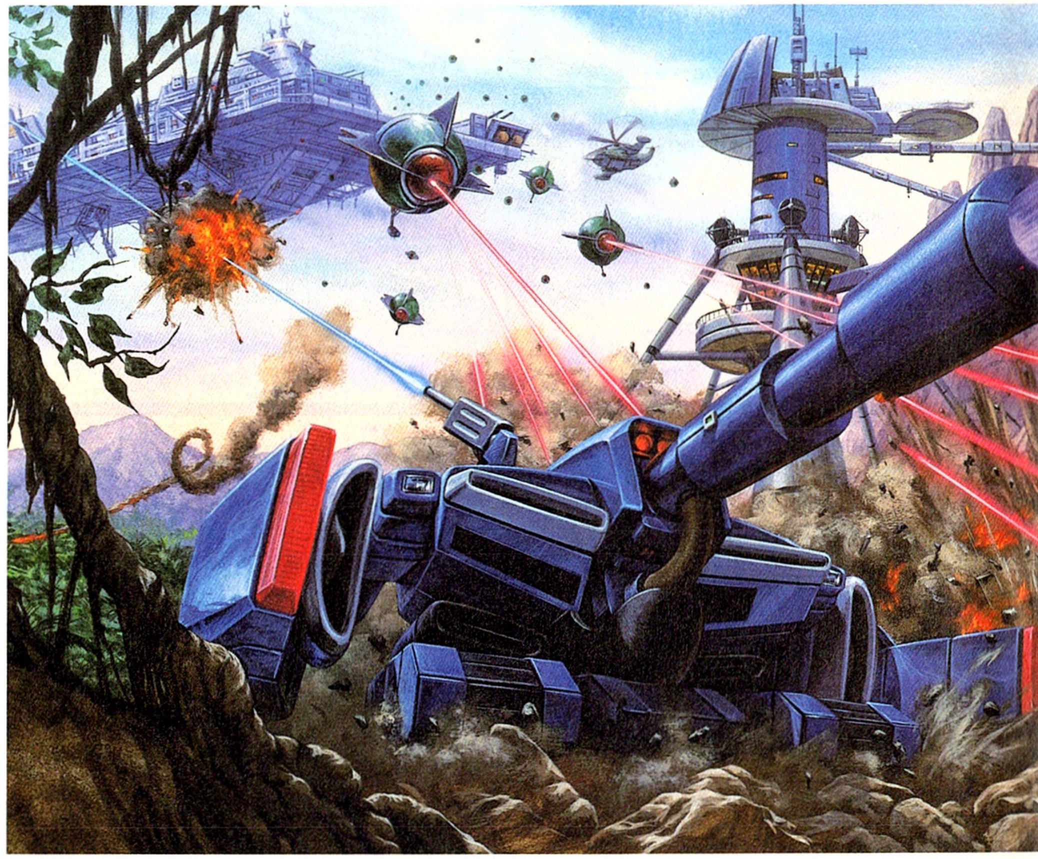


STAGE4：キロモト地区。グラナダの行軍は夜間にも及んだ。妖しく光るサーチライト。防御線を守る特殊MC部隊との激突! 新型MCの正体は?



BONUS：補給を終えたグラナダは、後続部隊を足止めするためにキサンガニ燃料区を破壊する!

※画面写真はX68000版のものです。



シューティング・パワーは邂逅する。

マニアを唸らせる敵キャラクター

各面ごとに専用プログラムを持った敵キャラクター達の動きは透逸! したたかなアルゴリズムはゲーマーならずとも舌打ちものの出来!

オリジナルステージ追加!

オリジナルステージを1面追加。よりパワーアップしたシューティングが楽しめます。

MANEUVER CEPTER
Granada
グラナダ

Game Creative Staff
WOLF TEAM

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。



クォーター・ビューの熱き戦場。



イラスト・美樹本晴彦

戦慄のクォータービュー

斜めからの視点「クォータービュー」により、
ゲームフィールドが立体的に展開する。

変速するスクロール

低速と高速を任意に使い分け、変速するスクロールが躍動する。

マシンコーディネイト

NAPには14個までユニットをつけることができる。
ユニットは火力と同時に耐久度として機能する。
戦略的なNAPのコーディネイトが必要となる。

自キャラのパターンは128!!

NAPには128ものパターン数が用意され、
滑らかかつ迫力のある動きを表現する。

バリエーション豊かなゲームフィールド

ゲームステージは7面14ステージに及ぶ。
変化に富んだ構成はアクション性を高める。

FZ戦記 AXIS アクシス

初回限定特典

美樹本晴彦、特製イラストハガキ、4枚組セット

10月12日発売

ウルフ・チーム ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795



SPECIAL ISSUE

特集/ファミリーコンピュータ ゲームボーイ ソフト展示会・スーパーファミコン発表会

●出展メーカー72社、出展タイトル212本の大イベント。スーパーファミコンの全貌が明らかに

8月28日、29日の両日、東京晴海国際貿易センターにおいて「ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会」「スーパーファミコン発表会」が開催された。

ソフト展示会は昨年11月、流通関係者(問屋・小売店)が販売するゲームソフトに対する商品知識を深めることを主な目的に、初心会(玩具流通業者を中心にした団体)の主催、任天堂の後援でスタートした。今回は11月に発売されるスーパーファミコンの発表会もあわせて催された。

前回の3倍の広さの会場には、任天堂をはじめとする72社から、スーパーファミコン用を含む、200タイトル以上のゲームソフトが出展された。

空前の出展数となったファミコン・ゲームボーイ用ソフトではあったが、会場での会話はスーパーファミコン一色。今回が初の一般公開になるスーパーファミコンへと関係者の興味は集中したようだ。過剰な流通在庫をかかえながらも、かげりの見えるファミコン・ゲームボーイ関連の商品に大きく依存せざるをえない玩具流通関係者のスーパーファミコンに対する期待の大きさの現れなのだろう。あまりに数多いファミコン・ゲームボーイ用出展ソフトに対する戸惑いと、スーパーファミコンへの期待がそれぞれの出展ブースで様々なコントラストを作りだした会場風景であった。

入場者の関心を一身に集めたスーパーファミコン用ソフトを出展した各メーカーブース。なかでも、完成度の高い注目作を集めたシンボリックゾーンは大盛況だった。ここに出展されたのは「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「パイロットウィングス」「アクトレイザー」「グラディウスIII」「ファイナルファイト」「ポピュラス」「SIM CTTY」の8タイトル。参考出品の「SIM CITY」を除き、他の7タイトルは、スーパーファミコン本体と同時あるいは年内の発売が予定されている。特にファミコンソフトの代名詞ともいえるスーパーマリオシリーズの「スーパーマリオワールド」、ハード性能を見せつけた「パイロットウィングス」、シューティングの人気シリーズ「グラディウスIII」は注目の的であった。



ただ、スーパーファミコン用ソフトのラインナップを見ると業務用あるいはパソコンからの移植ソフトが多いのは残念。かつて、ファミコンがデビューした時のような他機種に対する圧倒的な性能価格両面での優位性をスーパーファミコンには望めない。それだけにソフトの質がスーパーファミコンの将来にとって重要な問題になることは間違いない。今回、出展されている作品群は、開発途中ものを含め、一応の水準をクリアしているように見える。ただそれは、ゲームとしての必要条件を満たしているにすぎない。スーパーファミコンがファミコンの次の世代を担うハードであるならば、移植にたよることなく、オリジナリティー豊かな良質のゲームソフトをユーザーに供給しつづけてくれることを期待したい。



スーパーファミコン本体の最終仕様

■専用CPU
コアCPU：16ビットCPU

■専用PPU
スプライト：1画面中表示数　128個
1ライン表示数　32個
背景画面　：標準最大画面色数　32,768色中　256色
特殊最大画面色数　32,768色中　2,048色
回転、拡大、縮小機能（1面のみ）
縦横部分スクロール機能

■専用サウンドモジュール
コアCPU：8ビットCPU
D　S　P：処理速度　8MIPS
16ビットPCM
サンプリング周波数　32kHz
音像定位数　256定位
8音同時発音

■内蔵メモリー(RAM)
C　P　U：1Mbit
P　P　U：256Kbit×2
サウンド　：512Kbit

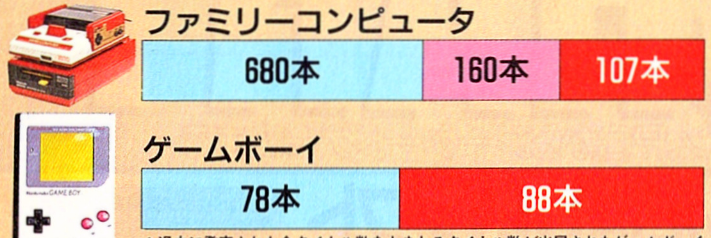
11月2日発売／価格¥25000(税抜き)

発表されたスーパーファミコン用ソフト17種と短評

スーパーマリオワールド	任天堂／11月21日発売	シリーズ第4弾。新アイデアが多数
F-ZERO	任天堂／11月21日発売	スピード感に満ちた近未来レースゲーム
ボンバザル	ケムコ／11月21日発売	AMIGAからの移植パズルゲーム
パイロットウィングス	任天堂／12月21日発売	自由度の高いフライトシミュレーター
ポピュラス	イマジニア／12月21日発売	壮大なスケールのシミュレーション
グラディウスIII	コナミ／12月下旬発売	業務用の移植。オリジナル面も入る予定
ガデュリン	セタ／12月発売予定	アニメビデオが原作のRPG
ドラッケン	ケムコ／12月発売予定	3Dスクロールするリアルタイムの RPG
ファイナルファイト	カプコン／12月発売予定	業務用移植。デカキャラ格闘アクション
SDザ・グレイトバトル	バンプレスト/'91年1月発売予定	SDキャラを使用したアクションゲーム
ジャンボ尾崎のホールインワン	HAL研究所/'91年2月発売予定	機能を充分に生かしたゴルフゲーム
ウルトラマン	バンダイ/'91年3月発売予定	世界観をリアルに再現したアクション
BIG RUN	ジャレコ/'91年3月発売予定	業務用からの移植。完成度は、まだ低い
アクトレイザー	エニックス／発売日未定	SLGの要素が入ったアクションゲーム
R-TYPE II	アイレム／発売日未定	業務用の完全移植。完成度は半分ほど
SIM CITY	任天堂／発売日未定	都市育成をするシミュレーションゲーム
ダライアスIIスペシャル	タイトー／発売日未定	もとは業務用だが、アレンジをしてある

検証・緊急課題「多くのファミコン・ゲームボーイ用ソフトが発売されようとしている！」

●ファミコンカセットは7年間の総数の約16%が2日間のイベントで発表された。



↑過去に発売された全タイトル数を上まわるタイトル数が出展されたゲームボーイ

このショーではファミコン・ゲームボーイのソフトも、それは異常とも言えるほど多数発表された。たとえばファミコンカセットは107本。この数字は、過去7年間に発売されたソフトの約16%にものぼり、ゲームボーイの88本は、約113%にあたる。この発表タイトル数を見て〝過剰供給ではないか？〞と危惧する声が流通業者から起きるのも当然だろう。「スーパーファミコン発売前に企画のストックを全部吐き出したメーカーもある」との証言もあり、最後のビジネスチャンスに各メーカーは賭けた。

●有力関係者はこう証言する



任天堂㈱ 山内溥社長の講演

同発表会の初日、任天堂・山内社長の講演が、会場内で約1時間開催された。席上、山内社長は開口一番、ソフトが多く発表されていることに言及。「優良なソフトを多数出展してくれた」とソフトメーカー各社に対し敬意を表しながらも「実際に売れるものは一握りのものに限られるという市場特性があることを忘れてはならない」と自ら警鐘を鳴らした発言もあった。また「会場に出展されたゲームは、皆、何かのゲームに似ており、〝テトリス〞のように革新的なゲームが少ない」と感想も述べ、作者の独創性にあふれたゲームが望まれていることを示唆した。発売タイトル数は少なくても、開発時間を十分にかけた作品づくりをソフトメーカー各社にアピールしていたのは印象的な光景だった。



初心会々員 ㈱ヤマグチ 広瀬清社長の談話

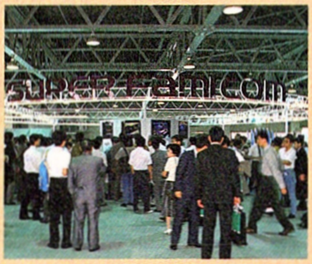
同発表会の主催団体・初心会の会員で、玩具流通の大手㈱ヤマグチの広瀬社長は今年の年末商戦をこう分析する。「スーパーファミコンの年内出荷分は売切れ品切れ状態が続くと予想される。それほど期待と人気は高い。しかしファミコン・ゲームボーイのマーケットが急激に小さくなることはない。ユーザーもいわゆる〝買い控え〞の行動には出ない。おもしろいゲームがあれば、ファミコン・ゲームボーイのソフトも買うはずだ。ただし今までよりも選別、すなわち購入するかどうかの判断は一段と厳しくなるだろう。これだけ多くのソフトが出るのなら、流通・小売店はもっと勉強して商品知識を身につけるべき。不人気でも安くすれば売れる〝物流〞の発想は改めるべき時が来ている。

●流通向けソフト判断システムの必然？

ではこの状況下、必要なものは何なのか？そのひとつの答えとして、〝ソフトの判断基準の確立〞が昨今の流通業界では合言葉だ。そのために優良ソフトをひとまとめにして同ショーで展示する「シンボリックゾーン」が設置され、当日は任天堂が独自の機関を使ってソフト評価情報を流す「スーパーマリオクラブ」の趣旨説明書も入場全員に配布された。ゲームを扱う玩具流通業界は、仕入れという最重要業務を、(他者の眼によって) よりシステマティックにしようとしている現況が浮かび上がってくる。



↑これからのゲーム作りに必要なものは、天才の力だと任天堂・山内社長は言う。少数の良質なソフトがあればよいのだとも…



↑シンボリックゾーンは、そのクォリティーを評価されたゲームソフトだけが展示されるもちろん関係者の関心も強い

「スーパーマリオクラブ」は、ファミコンネットワークを利用した会員制クラブ組織で、任天堂のハードやそれを利用したソフトに関する情報を有料で提供する。本年12月より流通業者向けにゲームソフト評価情報の提供を開始する予定。



スーパーファミコンの陰に隠れ、あまり目立たなかったファミコン・ゲームボーイの新作ソフトだが、合わせて200近いタイトルが出展された。その中には発売日未定のものも含まれているが、多くは今秋から年始にかけて発売されるタイトルだ。

シンボリックゾーンにピックアップされたソフトは、ファミコンが「ドラゴンボールZ」「ロックマン3」「パロディウスだ」「三国志II」「グレムリン2」など12タイトル。ゲームボーイは「Sa・Ga 2」「ツインビーだ」「スーパー桃太郎電鉄」「F1レース」「信長の野望」など10タイトルが展示された。アクション、シューティング、ロールプレイング、シミュレーション、ボードゲームとあらゆるジャンルのソフトが揃ってはいるが、ドラクエシリーズのような他を圧倒する強力ソフトは見あたらない。

シンボリックゾーンに取り上げられなかったソフトの中にも極端に質の低いソフトはない反面、秀でたソフトもまた少ないというのが現状なのだ。あるレベルで均質化されたソフトが市場に氾濫しているといえるのかもしれない。このような状況は、任天堂・山内社長の言葉を借りるまでもなく、ユーザーそしてソフト市場にとってあまり好ましいことではない。さらに状況は、ユーザー、流通業者、メーカー、三者の関係の中で悪化しているように見える。

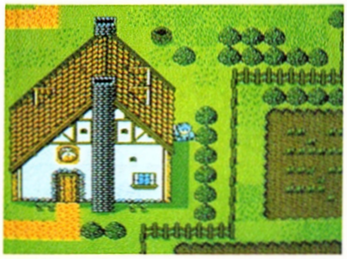
ソフトの供給過剰傾向の強い市場で、ユーザーの厳しい選択は、売れないソフトを生み出す。流通業者が商品としてのソフトに対して正しい評価を下し、取捨選択していかなければ、売れ残りソフトは増え続けるだけだ。また、優れたソフトというものは、ソフトに対する正当な評価のある場所にだけ育つのだとも思う。

ソフト展示会での「シンボリックゾーン」の存在や、これから始まる「スーパーマリオクラブ」での商品情報の提供も合理的な評価基準を作りだすための1つのアプローチなのである。

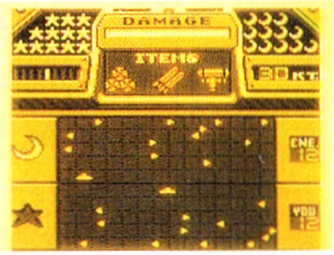
(ソフト展示会、スーパーファミコン発表会の関連記事は…ファミコン・ゲームボーイP144～149　スーパーファミコンP69～83)



↑スーパーファミコンならではのオリジナルゲームに期待したい。失敗を恐れず、周囲に媚ず独創的なゲームを作って欲しい



↑ファミコンのシンボリックゾーンに出展されたエニックスの「ジャストブリード」。複数パーティー制のRPG。発売日は未定



↑ゲームボーイのシンボリックゾーンに出展された任天堂の「レーダーミッション」。レーダーを使用する対戦型海戦ゲーム。10月23日発売

●ゲームメーカー週間株式市況　7/23～8/24

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	27400	34000	25600	25900	▼1600
コナミ	9000	11000	8600	8600	▼460
セガ	9980	13300	9300	9900	△100
ナムコ	3940	5550	3700	3710	▼280

COMPUTER GAMES TODAY

HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム‥ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

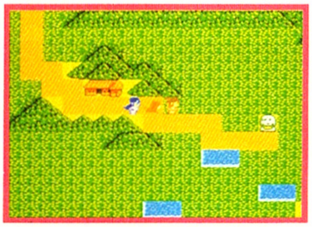
「ファミコン必勝本」Vol.16・17のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	忍者らホイ！	アスキー	179	さくまあきらシナリオによるコミカルRPG。ゲーム自体はオーソドックスだがギャグに期待
2	2	→	ロックマン3	カプコン	172	人気アクション「ロックマン」シリーズ3作目。前作同様、ボスキャラは一般より公募
3	7	↑	Might&Magic	学研	137	パソコンゲームより移植のファンタジーRPG。195種のモンスターが登場する
4	9	↑	ダンジョンキッド	クエスト	135	MAPから武器、魔法までプレイヤーが自ら設定することができるコンストラクションRPG
5	8	↑	パロディウスだ！	コナミ	131	名前の通り「グラディウス」のパロディー版ゲーム。アーケードよりの移植
6	4	↓	ドラゴンボールZ	バンダイ	105	「ドラゴンボール」シリーズ第4弾。悟空の息子の悟飯も活躍。アドベンチャーモードあり
7	15	↑	ウィザードリィIII	アスキー	64	パソコン版IIがベースだが、マップ・呪文などにファミコンオリジナルの味付けが光る
8	18	↑	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	60	釣りとRPGをミックスさせた作品。イベントはすべて魚を釣ることによりクリアする
9	3	↓	キャプテン翼2	テクモ	55	前作好評だった静止画コマンド入力とアニメシーンを強化。オリジナルストーリーも追加
10	6	↓	SDガンダム外伝	バンダイ	44	SDガンダムワールドのRPG。パーティーを組み騎士ガンダムがフラウ姫を救出する

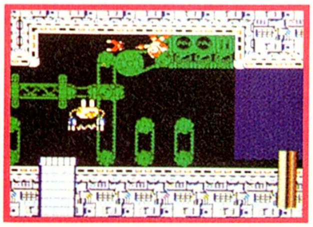
順位	前回	タイトル	メーカー
11	−	三国志II	光栄
12	5	Dr.マリオ	任天堂
13	22	維新の嵐	光栄
14	19	水滸伝・天命の誓い	光栄
15	−	ファミスタ'91	ナムコ
16	30	イースII	ビクター音楽産業
17	27	孔雀王II	ポニーキャニオン
18	10	燃えプロ'90	ジャレコ
19	13	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
20	−	SDガンダム3	ユタカ
21	−	ガンナック	トンキンハウス
22	−	ラストハルマゲドン	ユタカ
23	−	ジャストブリード	エニックス
24	21	探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに……	データイースト
25	−	グレムリン2	サン電子
26	−	AD&Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン
27	29	ぼくドラキュラくん	コナミ
28	−	ファイアーエムブレム	任天堂
29	−	女神転生2	ナムコ
30	−	ウィザードリィII	アスキー

●嵐の前の静けさ？

前号に引きつづいて1位、2位は「忍者らホイ」と「ロックマン」で変動なし。ただし全体的に得点が分散しているため大きな勢いはありません。ただし、今号のニューソフトストリートでお伝えしていますが年末年始にかけての新作のラインナップがどっと発表になったことで次号以降のチャートには大きな動きがありそう。スーパーファミコンに注目が集まりがちですが、まだまだ注目すべきゲームもありそうです。特に今号のチャートにすでにランクインしているナムコのファミスタ'91、エニックスのRPGジャストブリードあたりが上位をねらっています。それにしても今後ファミコン自体の動向もふくめてやや気がかりな今号の結果です。状況にあわせた対応がこのコーナーにも必要と思われます。



↑前回に引き続き、今回一位はアスキーの「忍者らホイ！」です。発売直後の集計結果です



↑1位、2位とも変動なし。発売直前の「ロックマン3」が2位です

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOY SHOP TOP 10

●新作・旧作入りまじり

7月27日に発売され、この夏1番売れたのは「Dr.マリオ」でした。何といっても2人対戦プレイが売りのこのゲームは、友達と集って遊ぶのには、最高のアイテムだったのではないでしょうか。

2位には、前回"読者がえらんだほしいソフト"の6位だった「SDガンダム外伝」が入りました。前回の"読者が〜"の1位だった「忍者らホイ！」は9位どまりと、前人気と実際の売り上げで逆転現像が起きています。

3位は前回同様「キャプテン翼2」になりました。キャプテン翼ファンにも、ゲームファンにも納得できる仕上がりはさすがです。

さて、おもちゃ屋さんに行って何を買おうかなと迷ってしまうような時期に、必ずと言っていいほど上昇してくる「ファミスタ」が今回は4位に登場。買うソフトに悩んだ皆さんの姿が目に浮かびます。

今回は全体的に、新作、旧作入りまじって、かなりバラエティのあるTOP10になりました。次号も何が1位になっても不思議はない（旧作も含めて)。この状況はまだしばらく続きそうです。



↑さすが任天堂。テトリスタイプのパズルゲームでも四角のブロックではなくカプセルとは。「Dr.マリオ」が堂々一位！

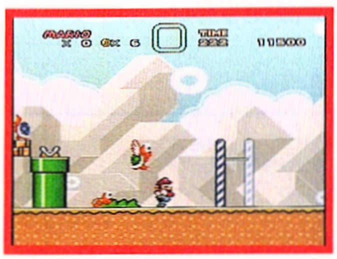
おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	Dr.マリオ	任天堂
2	—	SDガンダム外伝	バンダイ
3	3	キャプテン翼2	テクモ
4	—	ファミスタ'90	ナムコ
5	1	飛龍の拳III	カルチャーブレーン
6	7	テトリス	BPS
7	6	ハットリス	BPS
8	10	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
9	—	忍者らホイ！	アスキー
10	—	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ

SUPER FAMI-COM TOP 5

●マリオ4強し！

8月28・29日に開催されたスーパーファミコン発表会は実際に動いているソフトを体験できる初めての機会だった訳ですが、そこで業界関係者に一番うけていたのがやはりスーパーマリオワールド。スーパーファミコンの機能をじゅうぶん活用した、デモンストレーションとしても最高の見ばえでした。本体発売と同時にほとんどの人が買ってゆくことでしょう。その他のソフトはまだ情報がじゅうぶんでないためか業務用やパソコン版で安定した人気のものが上位を占めていますが、今号の特集記事などで明らかにされた新情報によってこのランキングにも変動が予想されます。特にゲーム関係者に評価の高かった任天堂の3Dレースゲーム「F−ZERO」、エニックスの新しいタイプのゲーム「アクトレイザー」等のオリジナル作品に注目が集まりそうな気配。次号が楽しみ。



↑実際にプレイした人にもウケは良かった「スーパーマリオワールド」。スーパーファミコンの普及に一役買うか

読者がえらんだトップ5

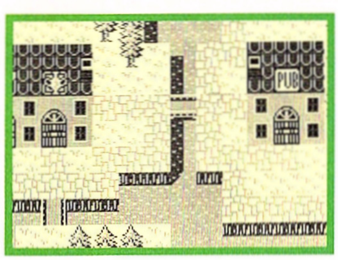
順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	スーパーマリオワールド	任天堂
2	2	新・ゼルダの伝説	任天堂
3	4	ファイナルファイト	カプコン
4	3	グラディウスIII	コナミ
5	—	ポピュラス	イマジニア

GAMEBOY TOP 5

●ウィザードリィに期待

ついに登場しました、「ゲームボーイ版ウィザードリィ」。でも、さすがの「ウィザードリィ」も大作の2代目「SAGA2」は抜けませんでした。「SAGA2」は6号連続の1位。このまま年末までガンバリ続けたら、これはスゴイの一言。今回は2Mを使って、セーブも3つまで可能ということでまたまた話題となっていますが、価格の方は4800円(税込み)となかなかシンドイ価格ですね。皆さんはどうお考えでしょうか。

最近、特にゲームボーイは粗製濫造が叫ばれ、種類は多く発売されるもの、コレは買い！というソフトがなかなか見つからないのが実状のようです。このTOP5もそれを裏付けるかのように、ここ数号ほとんど変動がありません。これは本当に寂しいことです。開発期間を十分に取って、アイデアを練ったソフトの登場に期待したいです。逆に言えば、ここに登場しているソフトはゲームボーイはパズルゲーム専門機ではないことを教えてくれる力作ぞろいと言えるのではないでしょうか。ゲームボーイの可能性をまだまだ信じたいですね。



↑昔の「魔界塔士SA・GA」の人気もすごかったが、「SA・GAII」も負けてはいません。前回に引き続き一位です

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	SA・GAII	スクウェア
2	—	ウィザードリィ	アスキー
3	3	対戦型ファミスタ	ナムコ
4	2	Dr.マリオ	任天堂
5	—	ボンバーボーイ	ハドソン

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

ファミコン必勝本Vol.16・17のアンケートハガキより

	前回	タイトル	メーカー / 票数	コメント
1	1	ワルキューレの伝説	ナムコ 293	8回連続ぶっちぎりの1位。誰でも楽しめる難度は、マニアさんには、ちょっと不満みたい
2	3	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ 131	合体をすべて楽しむためには、えっと、とにかく長期間、たっぷりと遊べるRPGだ
3	4	らんま½	メサイア 101	えー、ビジュアルびしばしのアクションとしか分かってません。早くサンプル来ないかな♡
4	6	パワーリーグIII	ハドソン 76	さすがに、新しくなるたびに完成度は高くなってるよね。もう。バックアップシステムは必携だ
5	―	桃太郎伝説II	ハドソン 55	桃伝IIも、また霧の中なのです。よく分かりません。でも、楽しみなRPGですよね
6	7	アフターバーナーII	NECアベニュー 53	やっぱ、指が痛くなるなあ…。アナログジョイスティック、待ってますからね
7	5	桃太郎活劇	ハドソン 52	もう、キジさんに頼りっぱなしてな感じ。きびだんごは大事に使いましょね
8	―	チャンピオンレスラー	タイトー 33	待ってたよ、プロレスゲーム!! どんな技が使えるのか、とっても楽しみなのさ
9	―	三国志 群雄割拠	ナグザット 22	グラフィック監修が横山光輝、音楽監修が高橋幸宏。うーん、これだけで買いたくなるよな
10	―	関ヶ原	トンキンハウス 19	信長のように国を経営し、領地を広げるのではなく、目的を合戦に絞った局地戦SLGだ

●群雄割拠の時代

おなじみワルちゃん以外は、順位の変動が激しくなってきました。登場メーカーも8社と、まさに〝群雄割拠〟の時代到来を感じます。各メーカーさんとも、切磋琢磨して、楽しめるゲームを、いっぱい出して下さいね。オリジナルが増えたのも、嬉しいことです。あとは、アドベンチャーにもがんばってもらいたいなっと。

今回の初登場は、8位、タイトーさんの「チャンピオンレスラー」です。アーケードから移植の4人まで参加できるプロレスゲーム。登場レスラーは8人。もちろん誰がモデルか一目瞭然なので、プロレスファンなら、かなりのめりこみそう。どうも、現実のプロレス界は、ゴタついているようなので、ゲームでスカッとするのも一興かと…。



↑チャートの上位を上がったり下がったりが忙しい「ラストハルマゲドン」

VOICE タイトーの川島氏にインタビュー

今回はこの「ほしいソフトTOP10」初登場ということでタイトーの「チャンピオンレスラー」にスポットを当ててみた。まずはタイトーの広報宣伝マン川島さんにこの「チャンピオンレスラー」の解説とトップ10入りの感想を聞いてみた。

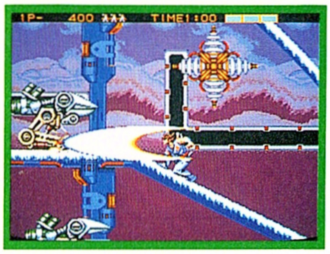
「この『チャンピオンレスラー』は業務用でもおなじみだとは思いますが4人まで参加することができるプロレスゲームです。登場するレスラーは『スピード』『パワー』『耐久力』『テクニック』『回復力』がABCの3段階で分けてあるので長期戦の時には『耐久力』の強いレスラーを選んでやるとか状況に応じたレスラーの使いわけができるというのが特徴ですね。今回トップ10入りしたのは非常にうれしい限りです。全国3000万のプロレスファンの皆様、お待たせしましたっ！ ていう感じですね。」

12月の発売までまだ少しあるが、次号では何位に！

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

	前回	タイトル	メーカー
1	1	フェリオス	ナムコ
2	―	ストライダー飛龍	セガ
3	3	コラムス	セガ
4	―	四天明王	シグマ商事
5	―	三国志	セガ



↑派手なアクションで人気の「ストライダー飛龍」。戦いながら鉄骨を逆上がり、バク転、武器でシュピンとブッた切る。爽快感、カッコ良さとも評判のデキ。チャートから落ちてもはい上がって来ました。

●移植作強し！

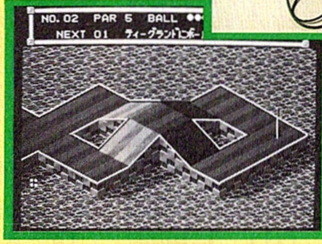
またまたフェリオスが1位です。何だかんだ言ってもナムコ＆業務用移植という組み合わせは強いですね。クラックスの次にバーニングフォースが予定されていますが、業務所でのネームバリューはフェリオスより下回るだけに、ランクにどう表れるか、楽しみです。ちょっと意地悪かな。5位の三国誌はセガオリジナルのシミュレーションゲーム。光栄のヒット作とは異なる三国誌世界を見せてもらいたいものです。

これから年末に向けて注目作が目白押しです。期待は大！

VOICE



→本体とモデムを接続してアクセスする



←初回に提供されるゲームは「パターゴルフ」と「ファンタシースターIIテキストアドベンチャー」の2作

10月21日(日)よりセガではメガモデムを使って家庭内に希望するゲームをダウンロードできる「セガ・ゲーム図書館」サービスを開始する。会費は6ヶ月間で4800円。毎月1～2本の割合で追加されるゲームソフトとSNN（セガ・ネット・ニュース）が家にいながらにして見ることができる。

詳しくは本誌メガドライブクラブを参照。

PERSONAL COMPUTER TOP 10

●ポピュラス効果！

今号の第1位はイマジニアの「プロミスランド」です。おめでとうございます。これは、あの「ポピュラス」の追加シナリオ。本体が売れたからこそのヒットといえます。スーパーファミコン版の開発も順調のようなので楽しみにしていましょう。

第2位はコンパイルの「ディスクステーション8月号」。もうお馴染みとなったこのシリーズ、今回は日本テレネットによる「ハバザードIII」やHAL研の「ハルノート」、ユーザーからの投稿である「カウボーイ・トム」などが収録されています。ゲームだけではなく実用ソフトまで入っているのがうれしいところですね。

第3位は外国からサワディークラップ！という感じで、またまた富士通さんがやってくれました。海外ソフトコレクションの第7弾として、あの「インディジョーンズ」が移植されました。この調子で「ドラッケン」などもどんどん移植してください。

大人気の「ロードス島戦記」のサブリメントとして登場した「ロードス島戦記・福神漬」も売れております。ゲームをより楽しむために、ぜひどうぞ。

コナミの「クォース」の移植度は文句なし。対戦プレイで燃えてください。

「大戦略IIIマップ・赤の逆襲」はもちろん本体が必要。ソ連相手に戦うのかな？



↑初登場7位は「大戦略IIIマップ　赤の逆襲」。イラクじゃこれが現実ね



↑ずっと売れ続ける「三国志II」なんたって歴史も4000年の国ですもの

パソコンゲーム売れ筋トップ10

	前回	タイトル	メーカー	機種
1	―	プロミスランド	イマジニア	PC-9800シリーズ
2	―	DISC STATION 8月号	コンパイル	MSX 2
3	―	海外ソフトコレクション7	富士通	FM TOWNS
4	―	ロードス島戦記 福神漬	ハミングバードソフト	MSX 2
5	―	キャンキャンバニースペリオール	フェアリーテール	PC-9800、8800他
6	―	クォース	コナミ	X 68000
7	―	大戦略IIIマップ 赤の逆襲	総合ビジネスアシスト	PC-9800
8	5	ポピュラス	イマジニア	PC-9800、X68000
9	―	ルーンワース	T&Eソフト	X68000
10	3	三国志II	光栄	PC-9800、8800、X1他

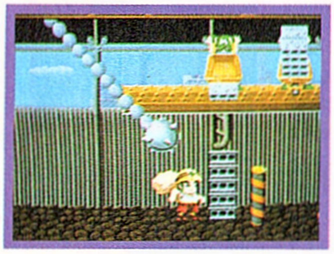
注目ソフトはT&Eソフトの「ルーンワース」。PC88やPC98版でヒットした作品のX68000版です。新しくグラフィックを描きおこしたり、音楽をパワーアップさせたりしており、一味違った「ルーンワース」が楽しめそうです。T&Eでは「幻獣鬼」や「遥かなるオーガスタ」もX68000用で出す予定があります。

ARCADE GAMES TOP 5

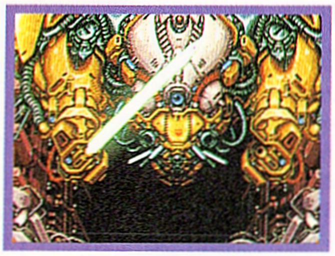
●正統派STG強し

二か月ほど前にリリースされ、常にトップ5に名を連ねてきた〝雷電〟が他の新作を振りきり、今回のチャートでは1位に返り咲くことに…。最近のビデオゲームは、どれもマニアをある程度意識した内容になっているが故、難易度的にもかなり高めのものが多く、一般時顧客には受け入れにくい物になっているのですが、それに反してこの〝雷電〟適度な難易度と、説明不要の簡単なゲームルールで、幅広い顧客層を獲得するのに成功しているようです。

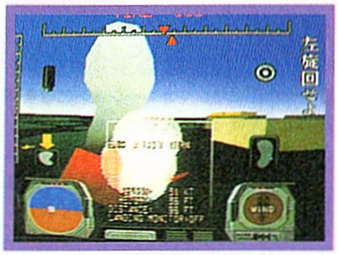
初登場で2位につけたのは、アイレム社の〝大工の源さん〟主人公が大工で、ハンマー片手に地上げ屋を倒していくと言うアクションゲーム。いままでにないハチャメチャな設定が妙にうけているようです。5位には東亜プラン〝アウトゾーン〟。派手なアクションシューティングです。



↑アイレムの「大工の源さん」。工事現場でドカドカ戦う



↑メカのグラフィックがゴチャゴチャしていてカッコイイね



↑コックピット型1位はタイトーの「エアインフェルノ」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	2	雷電	セイブ/テクモ	テクモが放つ！バキバキのシューティング
2	―	大工の源さん	アイレム	コミカルな大工の源さんのアクションゲーム
3	―	コンバットライブス	テクノス/テクモ	格闘ゲーム。多彩なアクションに特徴アリ
4	―	ワールドカップ'90	テクモ	おなじみテクモのレバー操作サッカー
5	―	アウトゾーン	東亜プラン/テクモ	自機が人型のシューティングゲーム

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

	前回	タイトル	メーカー	内容
1	―	エアインフェルノ	タイトー	レスキューヘリをシミュレートしたゲーム
2	1	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
3	4	ハード・ドライビング	アタリゲームズ/ナムコ	3Dポリゴン使用のリアルドライブゲーム
4	3	ビーストバスターズ	SNK	3人同時プレイが可能なゾンビ射撃ゲーム
5	―	ビックラン	ジャレコ	ジャレコ初！　体感ドライブゲーム

既存の機種でチャートを争っているアップライト機ですが、久々に初登場1位を十分に狙える大型新作が発表に…常に3位いないに位置していたファイナルラップの続編がリリースされることに。来月のチャートが興味深いところです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

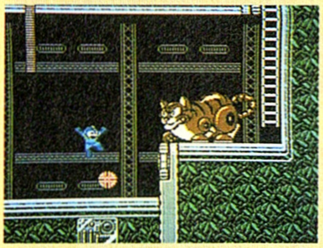
SOFT SCRAMBLE

9月14日～10月5日の発売スケジュール

9/14	PC	関ヶ原	トンキン
14	FC	ドラえもん	エポック社
14	FC	リトルマジック	データ
14	PC	みつばち学園	ハドソン
14	PC	ジャックニクラウス	ビクター
14	PC	F1サーカス	日本物産
14	GB	対戦型ファミスタ	ナムコ
14	GB	プロレス	ヒューマン
15	FC	維新の嵐	光栄
21	FC	インセクターX	タイトー
21	PC	桃太郎活劇	ハドソン
21	PC	ダライアスプラス	NEC
21	PC	レギオン	テレネット
21	GB	ダックテールス	カプコン
21	GB	サイドポケット	データ
21	GB	ルナランダー	パック・イン
21	FC	ノース&サウス	ケムコ
28	FC	探偵神宮寺三郎	データ
28	FC	ロックマン3	カプコン
28	PC	アフターバーナーII	NEC
28	PC	ファイナルブラスター	ナムコ
28	PC	ウルトラボックス2号	ビクター
28	PC	ダイハード	パック・イン
28	MD	ヘルファイアー	メサイヤ
28	GB	バルダーダッシュ	ビクター
9/28	GB	おいらじゃじゃ丸	ジャレコ
10/5	FC	ガンナック	トンキン
5	PC	ザ・プロ野球	インテック

秋の新作ソフト22本、辛口レビュー

今回は10月の頭までに発売されるソフトのレビューということで主な22本のソフトを取り上げてみました。その中で目立つものといえばファミコンでは「ロックマン3」、PCエンジンでは「桃太郎活劇」。どちらも本誌「欲しいソフト」のチャートでは上位にくいこんでいます。さて期待を裏切らないデキか、上回るデキなのかドキドキしながら読みましょう。



↑シリーズ3作目、「ロックマン3」。一般公募されたボスキャラがどんなヤツなのかも楽しみです

過去4号での順位

	16	15	14	13
ドラえもん	―	―	―	―
維新の嵐	22	14	12	26
探偵神宮寺三郎	21	27	22	―
ものまね四天王	―	―	―	―
ロックマン3	2	4	5	6
グレムリン2	―	―	―	―
桃太郎活劇	5	10	―	―
ダライアスプラス	―	―	―	―
アフターバーナーII	7	―	―	―
ULTRA BOX2号	―	―	―	―

	16	15	14	13
ラビオレプス	―	―	―	―
関ヶ原	―	3	10	―
ゴモラスピード	―	―	―	―
F1サーカス	―	―	―	―
スペースインベーダー	―	―	―	―
ヘルファイアー	―	―	―	―
プロレス	―	―	―	―
ダックテールス	―	―	―	―
サイドポケット	―	―	―	―
バルダーダッシュ	―	―	―	―

FC ドラエもん ギガゾンビの逆襲

時空間を曲げられ、異空間へ飛ばされてしまった仲間を探し、悪と戦うドラえもんとプレイヤー。御存知ドラえもんが主人公の本格RPG。



■エポック社
■9月14日発売
■¥6800(税抜き)■カセット

●ドラえもんのRPGと聞くと、自分はのび太かドラえもんで、パーティーで一番弱いのかなあ。とか思ってたら、ゲームの中に、ちゃんと自分のキャラクターがいて、ちょっと安心だ。これによって、キャラクター物のゲームのハマリ度が一気に上がったような感じだ。プレイの感想は、なかなか良い。ただ、やっぱり最近のRPG全てに言えることなのだが、ストーリーを辿って行くという型にハマってしまっているってことで、あまり両手を上げて喜べないな。(さくやーま)

●上下2分割画面での会話モードがいかにもマンガ的各所にいろいろなアイデアが盛り込まれているんだけど、グラフィックがちょっと雑なことと、次へ次へと引っぱってゆくストーリー展開のポイントがはっきりしないので、気持ちの盛り上がりに欠けるところは、もう少し練り込んでほしかった。何年にも渡って絶大な人気を誇るドラえもんのキャラクターをもっともっと生かしてほしかった気がするんですけど、きびしすぎるかなあ。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 維新の嵐

パソコンから移植のユニークなSLG。武力による全国統一が目的ではなく、佐幕、勤皇、攘夷といった思想の力によって幕末日本を統一する。



■光栄■9月15日発売
■¥11800(税抜き)
■カセット

●実はパソコンの16ビット版は、30分で投げ出しちゃった。異様に広いマップ、スペースバー連打の説得…。今回は8ビット版の移植だから、ホッとしてるのさ。閑話休題。毎回、ユニークなシステムで楽しませてくれる光栄さんだけど、今回もしかり。はっきり言って取っつきにくいゲームだから、最初は我慢が必要かもしれない。だけど、そこを過ぎれば…。「維新の嵐」に限らず、光栄のゲームってユーザーを選ぶからね。ま、幕末ファンなら、いいんじゃないすか。(北枕獲)

●一連の国取りシミュレーションとは全然違うので、馴れるまでけっこうかかるかも知れない。が、やはり光栄さん、コツを掴んでしまえばハマれるゲームであることには変わりがない。相変わらず人物に重点を置いたゲーム展開は、感情移入しまくりで、これまでの光栄作品が好きな人なら買っていいんじゃないかな。ところで最近FC版の(群雄伝・水滸伝)人物グラフィックの質が「三国志」のころと比較すると著しく悪くなってるのがすげー不満なんだけどなァ。(鹿之介)



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに・・・

ＡＶＧ、神宮寺三郎シリーズ第４作。舞台は新宿、過去の事件を回想する形でゲームは進んでいく。システムは前作同様のコマンド選択式。



■データイースト■9月28日発売
■¥4900(税抜き)
■カセット

●ことＡＶＧに関しては、斬新な要素などそれ程必要ないと僕は思っている。充分に練り込まれたシナリオと程よく簡素にまとめられたコマンド体系。この２つの要素さえ具備していれば、充分に完成された作品が出来上がると思うからだ。ツボを押さえたシナリオ展開を見せる神宮寺シリーズ第４弾。〝たばこすう〟コマンドも健在な本作は、先の２点をきっちり踏まえたオーソドックスな作風に徹している。神宮寺探偵同様、いぶし銀のシブさを見せた良作。（内田聡）

●神宮寺三郎君も最近は円熟の域に達してきたよね。回を増すごとにだんだん渋みが増してきたとでもいうんでしょうかね。アドベンチャーゲームの王道を行くって感じがしないこともない。完全にフォーマット化されたコマンドシステム。破綻のないストーリー展開。意外性にちょっと欠ける面はあるけれど私立探偵気分にひたりながらゆっくり遊ぶにはもってこいのゲームだと思う。それにしても本物の私立探偵って、普段はどんな風に仕事してるんだろうか？（ハルク）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ものまね四天王

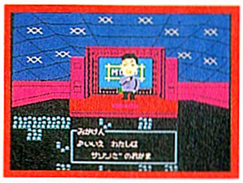
ものまねの王座を目指して、コロッケ・清水アキラ・くりかん・ビジィーヒョーの４組（５人）がしのぎを削るボードゲーム。４人プレイ可能。



■パック・イン・ビデオ■9月下旬発売
■¥6200(税抜き)
■カセット

●モノポリーをベースにして作られているだけあって、根本的なゲームシステムに問題はない。問題なのはものまねを含む味付け部分の演出だ。ファミコンだから声が出ないのは仕方ないにしても、カクカクした絵でものまねする姿を表示されても面白くない。それをゲーム終了までに何度も見なければならないのは苦痛だ。イベントとして挿入されるサブゲームは10年前のパソコンゲームみたいだし、どうしたって低い評価がつくのは仕方ないんじゃないでしょうか？（野安ゆきお）

●ものまねの技をみがいて、コンサートにたくさんの人を呼び、ものまねの王者へ。土地を買ったり、家を売ったりするかわりに、ものまねを覚えたり、人に十八番のものまねを奪われたり。通常のイベント画面とマップ画面を選択できたり、キャラが大きくなってものまねしてくれたりするんだけど、全体に単調ぎみ。発売時期的にもちょっとはずしちゃったかなという気がするし。ものまね（カラオケでも可）好きな人たちが歌いながらプレイしたら楽しいかもしれない。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ロックマン3

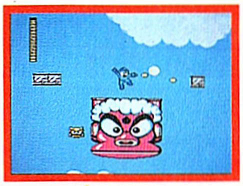
人気アクションシリーズ３作目。基本的なアクション、システム等は今までと変化なし。８体のボスを倒し、武器を入手して最終ステージ



■カプコン
■9月下旬発売
■¥6500(税抜き)■カセット

●何回も書いてることだけど、アクションゲームでここまでシリーズ化した作品がいままであっただろうか？ それを考えただけでも、このアクションゲームが買いだというのがわかって頂けるでしょう。しかし、今回の３についてはちょっと不満。それは、全体的に難易度が下がった事。ロックマンの魅力は難しいけど、それが楽しい難しさだということ。苦痛的難しさと違ってね。しかし、この思想は難易度が下がるに連れて薄くなってしまうんだよ……。

●第一印象は、「ちょっと地味になったんじゃないか」だった。最もそう感じたのが武器だった。今までのサンダービームやメタルブレードのような豪快な武器がないせいだろうか。それでも今までの２作をプレイしてきた人なら確実に楽しめるはず。「２」と同じトラップなどが多いこともあって、ムードは２作目のそれを確実に引き継いでいる。パターンの読みにくい敵キャラたちも健在だ。と言っても、ゲームの難度はちょいと下がったみたい。（忍者根本）



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

FC グレムリン2

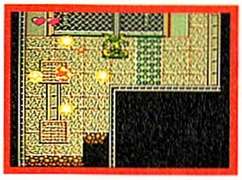
同名映画のゲーム化。主人公ギズモがグレムリンに支配されたビルの中を冒険するトップビューアクションゲーム。映画通りのデモシーンあり。



■サン電子
■12月14日発売
■¥0000(税抜き)■カセット

●バットマンの時もそうだったけど、デモグラフィックが超一っすごいね。何かサン電子の限りない映画へのこだわりを感じてしまう。それじゃ本題のゲームの方はというと…、おしいっ！実におしいっ！主人公のギズモはカワイイんだが、落とし穴やリフトなどのトラップが少し多くないか？ それにいささか単調ぎみの感じもするぞ。穴に落ちたり針山に乗り上げてしまったギズモを見てると、自分がグレムリンになっていじめてるんじゃないかって気がするぞ。（さくやーま）

●見下ろし型アクションゲームなのに細かい操作を必要とするところがこの作品の弱い点だろうか。あの映画、あの主人公と考えてみると、もっと他のアレンジ方法があったんじゃないかって気になる。落ちやすい穴、変な動きのザコキャラ、通路のあちこちにある針山、なさけないマイキャラの攻撃など、少々もったいない感じ。とにかくとことん普通のゲームに仕上がっている。バットマンとは違って、映画の方が面白かったと思う。（忍者根本）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC 桃太郎活劇

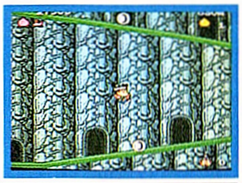
ハドソン、桃太郎シリーズのＡＣＧ版。ＲＰＧ、ボードゲーム版同様にギャグ満載のコミカルアクション。３匹のお供を連れて鬼退治なのだ。



■ハドソン
■9月21日発売
■¥6500(税抜き)■カセット

●誰にでもクリアできるってコンセプトは、最高にいいと思う。世の中、アクション得意なヤツばかりじゃないし。だけどさ、そーゆーヤツが、わざわざ金だしてアクション買うかね？ ってゆーより、そーゆーヤツに買わせるだけの魅力があるのかな？ ゲームのでき自体は、確かに悪くないよ。悪くないけど、ハマる程でもない。普通のアクションなんだよね。いわゆるマニアには、ちょっと物足りない感じがあるし、中途半端な仕上がりになっちゃったかなあ。（北枕獲）

●最初はたいしたことねーふつーのアクションゲームにしか見えなかったんだけど、面が進むにつれてステージの仕掛けとかが面白くて、つい先の面見たさにプレイしてしまう。アクションヘタっぴーなやつでもラストまで行けるモードがあるのもありがたいね。徐々に難易度を上げていけば長く遊べそうな気もするが、一度やったら飽きちゃうかな。キャラクターの絵柄は人によっては好き嫌いがあるだろう。私は大嫌いなのだ。（鹿之介）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♥♡

PC ダライアスプラス

業務用ダライアスからのHu-CARD移植版。CD-ROM版スーパーダライアスからボスキャラ16体をピックアップしてステージを構成している。



■NECアベニュー
■9月21日発売
■￥9800(税抜き)■Hu-CARD

●CDロム版に比べて劣ったところは音質。ただしそれだけ。変化のあったところはボスキャラの配置だ。ゲームそのものについてはとりあえず楽しめる。力で押していかないと進めない、気を抜いたらすぐにアウト、そんな表現があてはまる内容だ。ボス攻略がまたエキサイティング。ルート選択＝ボス選択みたいにして遊べる。ただ気になるのが、単色のザコキャラたちだ。これはCD－ROM版でも同じだったことなんだけどね。（忍者根本）

●基本的な所がCDと同じってのは当たり前。音質は、まー落ちてしまうのはカードの運命でしかたないって所ですかね。難易度は少し高いけれども合格点はきっちり取ってる所がニクイな。それに加えてカードだけのボスキャラなんかもいたりして、CD版を買ってしまった人も欲しがってしまうぞきっと。と、いうわけでシューティング野郎は買い、そうでない人も買ってソンはしないと思うぞ。例の裏ワザもちゃーんと入ってるしね。（さくやーま）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC アフターバーナーII

業務用で人気の高かったスピード感あふれる3Dシューティング。武器はミサイルとバルカン砲。360°回転するBGグラフィックが見事だ。



■NECアベニュー
■9月28日発売
■￥7200(税抜き)■Hu-CARD

●先にMDでほぼ完璧な移植で出ちゃったので、PC版がどこまでガンバれるか見物だぜ。と思っていたら、イキナリすっげー移植の良さて本当にビックリした。グルグル回転するし、ベラベラ喋るし。ま、地上のグラフィックが寂しいとか、ボーナスステージの谷間がスカスカだぜ！とか、マニアックなヤジが飛び交うけれども、気になるのって本当にそこら辺だけだもんね。何かホメてばっかりだけども、良い物は良いんだ。PCでこと足りるぞ。（さくやーま）

●いやあ、よく動いてるなあ。おお、回った回った。PCエンジンCGで、ここまでやれるんだ。へえ。すごいすごい、ぱちぱちぱち。

とゆー感想を持った。よく移植してると思うよ。こんだけやってくれれば、文句のつけようがない。

だけどね、ゲーム自体は、ふつーのアフターバーナー。正直、何で今ごろって感もぬぐえないんだよね。

エンジン版としての特徴ってゆーか、独自のウリの部分が欲しいなあ、とも感じたな。（北枕獲）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ULTRA BOX 2号

CD-ROMマガジン。PCエンジンソフト'90図鑑、ミッションスクール図鑑、実用デート講座など7種のゲームやデータベースで構成される。



■ビクター音楽産業
■9月28日発売
■￥4800(税抜き)■CD-ROM

●電子出版の分野におけるCD－ロムの可能性うんぬんというカタい話はおいといて、このCDマガジンですが、まず何よりも制作側の楽しさが伝わってきてとても好感がもてる。今回の目玉企画は、ほとんど見てるだけで話が進む連載アニメ（？）「クスト」。もう少しシナリオを練ってほしかったけど、今後の可能性あり。編集部で一番盛りあがったのは「実用デート講座」。かなり具体的なデート・シミュレーション。恥ずかしながら最後までいってしまった。なさけなーい。（井）

●この中に入っているゲーム（？）の中で、特にお薦めなのは「実用デート講座」。合コンから始まって横浜でのデート、その後の一夜まで相手をなだめすかしてイタスっていうのが妙に情けない気分にさせてくれて好きだ。一晩過ごしてクリア（？）した時は征服感も味わえるし。登場してくる女子大生風の女の子の会話もバカっぽくて次々と相手を変えても罪悪感にかられずに済む。ただし、実際のデートはこんな風に進まないのにこれで気を良くした青少年が増えるとちょっと困るね。（高城）



難易度	――――
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC ラビオレプススペシャル

うさぎがマイキャラのSTG。武器はパンチ、ショット、ミサイル。パワーアップはリボン、ライフ回復はにんじん。見かけよりはハードだ。

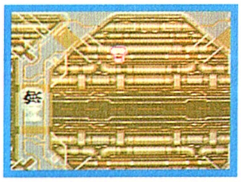


■ビデオシステム
■9月下旬発売
■￥6800(税抜き)■CD-ROM

●グラフィックこそちょっとユニークだけどゲームの本質はオーソドックスな横スクロールシューティング。個人的にも好きなゲーム。高速スクロールのせわしないゲームが多い中、なんか落ちつくゲームなんだ。ゆっくりとシューティングができる。このゲーム独特のスピード感というか、間というかね。貴重な存在なんじゃないかな、と私は思っている。見かけよりはハードだけれど…なんせウサギがマイキャラだからな…誰でも遊べるレベルだよ。（ハルク）

●キャラデザとか、設定とか、かなりユニークなのに、ゲーム自体は、ごくごくふつーのシューティングってのは、何かもったいない。ゲーム中、許せないのは、落っこっちゃうアイテム。特に床があるとこで、床にめり込んで、見えてるのに取れないってのは頭に来る。

一番悲しいのは、ステージ間のデモ。エンジン使ってて、こりゃないんじゃない。これじゃ、ファミコン以下だよ。エンジンが泣いちゃうよ。そーいや、前作のわいわい麻雀のキャラもひどかったっけ。（北枕獲）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC 関ヶ原

戦国時代、関ヶ原の戦いを題材にしSLG。プレイヤーは西軍の中心的武将、石田三成となって東軍と戦う。アニメ処理が多用されている。



■トンキンハウス■9月上旬発売
■￥6800(税抜き)
■Hu-CARD

●加藤清正・福島正則・本多忠勝・井伊直政・大谷吉継、などなど、個人的に思い入れの強い武将が、ぞろぞろ出ているんで期待大だった一本。が、いざプレイしてみると、操作性の悪さと、いまいちなじめないシステムのせいで肩すかしをくらってしまったかんじ。タイトルが示すように、1つの戦争をピックアップしてあるので、展開がおそろしくとろい。戦闘システムなど新しい試みは、けっこう面白いので、じっくりやりこめば味が出てくるのかなあ？（鹿之介）

●関ヶ原の戦いに、的を絞ったのはいいと思う。こーゆー戦術級SLGは、あまりなかったし。ただね、正直言ってタルいんだよね。初めてプレイした時は、東軍とぶつかる前にイヤになってしまった。将棋みたいに一手ずつ交代ってのも、アニメーションシーンがキャンセルできないのも、タルさに拍車をかけてる。

最初の1時間、我慢できるかが、楽しめるかどーかの分かれ道なんだろーけど…。やっぱ、ユーザーに我慢を強いるのって、違うと思うぞ、私は。（北枕獲）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC ゴモラスピード

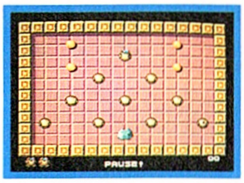
バラバラのマイキャラの体をつなげてイモムシっぽい成虫(?)になったらエサを自分の体で囲んで食べていく。ちょっとユニークなアクション。



■UPL
■９月28日発売
■￥6500(税抜き)■Hu-CARD

●あちこちに散らばる自分の体を集めてつなぎ、長くなったところで相手を囲む…特異的なシステムだけど、動きがスムーズだから、すぐうちとけられるし、好感持てます。自キャラはいも虫?みたいでちょっとグロテスク。けど憎めないし、適当な難しさが再チャレンジへの意欲をそそるし…。ただ、積極的攻撃ができないから爽快感や派手さとは無縁。ココがすごい!というセールスポイントには欠けるかも。それでも気づくとハマッてしまい…親指痛くなります。（あや）

●発売前から〝ヘンなヤツ〟の烙印を押されてしまった感があるゲーム。しかし、とっても面白い〝ヘン〟なので、遊んでみる価値はある。体を長ーくして行くと、段々とウニュウニュと動けるようになり、それが気持ちいい。そして、長くなった体で物を囲むのだが、それも狩りをしているようでミョーに闘争的だったりする。でも、ナカナカ思い通り囲めずに親指に力を入れすぎちゃって、後でイタイ思いをしても知らないぞ。何はともあれ買いのゲームねっ!（さくやーま）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC F1サーカス

レーサーとチーム監督、どちらの立場でも遊べるF１レーシングゲーム。サーキットや天候によって、サス、ブレーキなどのセッティングを変える



■日本物産
■９月14日発売
■￥6900(税抜き)■Hu-CARD

●F１モノもずいぶん出たし、それらが研究できる後発のゲームってのは有利だよね。てなワケで、ハマりました。これには。

スピード感もけっこうあるし、セッティングも楽しかった。ま、この手のゲームの常で、なれるまではけっこう大変だけど、セッティングをあれこれ変えて、フリー走行でチェックするってのも、それなりに楽しいもんだ。とゆーワケで、レースゲームファンなんら、ライブラリに加えても損のないソフトだぁね。（北枕獲）

●マシンのスピード感はさすが、と感じる。しかし、スピードがあがれば、それだけサーキットに集中しなければならないのに、他のマシンとぶつかってしまう恐怖感があるので、思うように集中できない。爽快感がないのである。テクニックも、それほど必要としないので、ただぶつからないように走らせているだけ、と感じてしまうのだ。ただ、フリー走行だけは楽しめるかも知れない。タイムアタックだけに集中できるからだ。やはりげーむは楽しくなければ…。（外堀）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

MD スペースインベーダー'90

懐かしのインベーダーのリメイク版。レーザー砲やシールド等のパワーアップアイテム、地表面の凸凹、と演出盛りだくさん。背景画面も美しい。



■タイトー
■９月７日発売
■￥５９００(税抜き)

●けっこう前から発売未定の中に名前が出ていたような気がするけど、実際に遊んでみて愕然とした。インベーダーが横にズラァーッと並んでいて、かなり早く動いて下りて来る。思わず「ヒェーッ」と叫んだくらいだ。それでも１面、２面とクリアしていって３面目でまたまた愕然。ユラユラ宙に浮いている障害物を撃ったらゴォ!と落ちて来て、しばらくそこに落ちたまんま。私の後ろで見ていた野安君とあやちゃんがボソッと「PCよりひどい…。」確かに。（さくやーま）

●どんなインベーダーになったのかと期待してたんだけれども、まずまずと言えそう。徹底的に熱中させなきゃ気が済まないようなシューティングゲームが多い中で、システムがシンプルな分だけちょいの間にプレイするには絶好。でも、自キャラがシールド制になっている分、敵の攻撃がイヤらしくなっていて、油断してるとあっという間にやられてしまう。敵に誘導弾があるのはやりすぎだと思うぞ。これで値段がもっと安かったらよかったんだけどなあ。（成沢大輔）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

MD ヘルファイアー

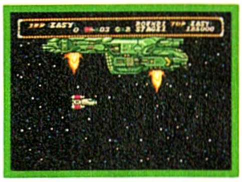
業務用からの移植、横スクロールシューティング。射撃方向を、正面・後方・上下・斜めから随時選択できる。アイテムによって５段階パワーアップ。



■メサイヤ
■９月28日発売
■￥6800(税抜き)

●移植はうまい。そこに関しては文句のつけようがない。が、激烈に難しい。はっきり言ってオニだ。おそらくジョイスティックでプレイしても苦しいはず。オプションモードで難易度設定のところを見てもノーマル以上しかない。同じメサイヤの「重装機兵レイノス」も難しかったけど、比較にならない。出来が良いだけに残念でならない。ホントに。難しいほど挑みがいがあると思うのは、あまりに浅墓な考え方じゃないのかな?（成沢大輔）

●グラフィックはきれいだし、前・後・上下・斜めの射撃方向切りかえもよくできてる。けどとにかく難しくって…。シューティングが普通程度にしかできない人にはかなりつらいよね。シューティングの素人(しろうと)さんじゃ、もう絶対お手上げ。難しさはそこそこで、もっと別のところにおもしろみが見い出せるシューティングっていうのも、そろそろメガドライブにほしいところ…。あ、もちろん、我こそは!!っていう、シューティングの実力に自信がある人にはいいゲームだよ、これ。（あや）



難易度	★★★½☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB プロレス

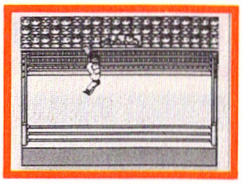
８人のレスラーの中から１人を選んでの勝ち抜き戦と４VS４マッチが選択でき、２人対戦プレイも可能。レスラーの個性的動きやワザが楽しい。



■ヒューマン
■９月21日発売
■￥3500(税込み)

●プロレス大好き人間で、見るのもプロレスごっこも大好き。だからプロレスゲームにうるさいかというと、そんなことはなくて、ゲームでプロレスができるだけでわあいわ～いなのだ。画面の中でジャーマンをはじめとする各種スープレックスやパイルドライバーなどの大技から馬乗りの首絞めみたいなせこい技まで入っているので、うれしくなって指にもつい力が入ってしまう。結局こういうゲームってプロレスが好きかどうかで評価が分かれるのではないでしょうか。（RYOII）

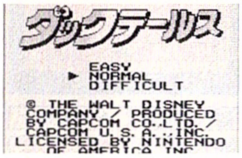
●プロレスの知識が乏しい私にとって、プロレスとは鍛えられた肉体を持つ大男が繰り広げる豪快でスピィーディーな格闘ショー、というイメージがあった。しかし、そのような先入観を持ったままプレイしてみたら、なんか裏切られた感じだ。ゲームボーイの小さい画面の中に豪快さを求めるのは酷にしても、全体的にスピード感がないのは悲しい。一試合に要する時間も妙に長い気がする。気長にプロレスを遊びたいという人なら楽しめるのかなぁ?（野安ゆきお）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ダックテールス

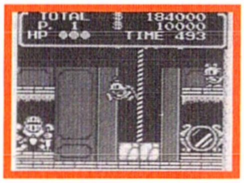
杖を使ってのジャンプやスイング攻撃がユニークな横スクロールアクションゲーム。ディズニーのキャラクターが多数出演。難易度は高め。



■カプコン
■９月21日発売
■￥3300(税込み)

●ドナルドダックではないが、その兄弟みたいなあひる君が主人公の横スクロールアクションゲームだ。フィールド内にある宝箱を開けて、アイテムを取りながら進んでいく。途中、ブロック内やあちこちに隠しアイテムがあったりと、それなりに趣向は凝らしてあるけれど、全体を通して見るとよくあるアクションゲームという印象を拭えない。じっくりプレイするというよりは、やはりゲームボーイらしく電車通学の合い間にちょっとプレイするというゲームだと思う。(RYOⅡ)

●ゲームボーイでアクションゲームをやるなら、自分は「マリオ」とかよりもこっちを選ぶ。ファミコン版のときは少々散満さを感じたが、ゲームボーイ版はうまくシェイプアップされた好作品だ。キャラクターの動きが良く、マップも考えられている。テンポ良くゲームが進むのが何よりだ。気にかかったのは、ホッピング操作が少々やりにくくなった気がすることと、ゲームボーイ作品として考えるともう少し低くして欲しかった難度といったところ。(忍者根本)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB サイドポケット

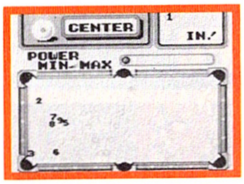
ビリヤードゲーム。９ボール、ポケットゲームとそれぞれの対戦モードがある。ショット、パワーともに思いのまま。球の動きも納得できる。



■データイースト
■９月21日発売
■￥3300(税込み)

●ビリヤードゲームで、ナインボールとポケットの２つのゲームがインプットされている。ボールを突いたときの玉筋はかなり正確だが、ボールを突く強かがちょっと物足りない気がする。パワーバーの真ん中くらいで突いたのではボールにほとんど威力がない。おもいっきり突いても、アクションを起こしたボールが止るのが少々速いように思う。が、どのようにクッションを入れたらいいのかが分かり、ビリヤードの練習用としてはいいかもしれない。(RYOⅡ)

●時折思う、どうしてこんな小さなカセットでこんなことができるのだろうと。このゲームは玉に玉を当ててその玉の角度によって又別の玉にぶつかる。玉のスピードの弱まり方が自然で本当のビリヤード台を真上から見ている様と言ってはほめすぎか。スコーンと玉がポケットに落ちた時の爽快感も本当のビリヤードにはかなわないのは当然だがそれでも満足できる。頭も反射神経もさほどいらないこのゲーム、大人の人が楽しむのにはいいのではないかな。(高城)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

GB バルダーダッシュ

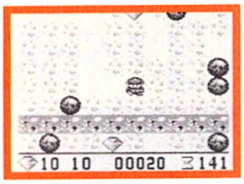
道を掘りながらダイヤを集めていくパズルアクションゲーム。ダイヤに変身する敵やアイテムなど、単調にならないゲーム作りが感じられる。



■ビクター音楽産業
■９月28日発売
■￥3400(税込み)

●ダイヤを指定された数だけ取ってフィールドを脱出するという内容だが、取り方を間違えると頭上から岩や家がおっこちてくるので、それをかわすように取る所にコツを要するパズルゲームだ。ライオンのステージで、草を取ると家やダイヤがバラバラ落ちてくるシーンは壮観で、ダイヤや家の落ち方も頭に入れておかないと痛い目に会う。４つのステージはそれぞれに趣向を凝らして飽きさせない作りになっているが、長時間プレイしようとすると飽きてきてしまう。(RYOⅡ)

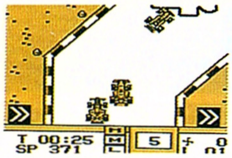
●ゆらゆらと揺れて岩が落ちる感じやキャラクターの動きの機敏さが良く出来ています。マップがかなり広めなので、全体を見渡せるモードがついているのも親切設計ですね。とはいっても、広いマップの中、最後の方で「TIME OUT」になってしまうと最初からスタートしなくてはいけないのはツライ。ブロックに分けて、途中からのコンティニューがあれば、もっと何度もプレイする気になれたと思うんですけど。同じことを何度もするのは好きじゃないです。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB F１ボーイ

今人気のＦ１レースゲーム。車種（ターボ車も使えるよ）とコースを自由に選択できる。視点はトップビューで、慣性が働くハンドル感覚が○。



■アスク講談社
■９月28日発売
■￥3300(税込み)

●平面タイプのレーシングゲームで操作性はかなり良く、ブロックやスリップストリームを使った追い抜きの雰囲気は味わうことが出来る。エンジンやタイヤ、ミッションのセレクト、16戦カバーなどかなり本格的なＦ１レースといえる。しかし、コースはかなりシュートで、実際のそれとは違っている。コースを覚えないとトップに立つことは出来ない。プレイするとかなり興奮するが、最近のＦ１中継の車載映像を見ているせいか３Ｄのほうがリアリティーはある。(RYOⅡ)

●オートマティック車、マニュアル車、馬力別など全10種類もの車が用意されてるのに、個性の違いがはっきりしないのが残念。クラッシュがなくて、ちょっと地味だし。車やコースのグラフィックはいたってシンプル。大昔はやった運転席のミニチュアみたいなおもちゃ（動かないウソの計器などがついていた)、ドライブゲームっていうのかな、あれを思い出す。とにかく、レトロな感じが漂うんだよね。良くも悪くも。車の動きがスムーズなのには好感もてるケド。(あや)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥◐♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥◐♡♡

GB コロダイス

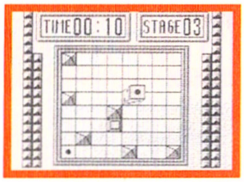
サイコロをころがして、所定の位置に所定の目を合わせるパズルゲーム。途中、障害物や一方通行路などもあり、運が左右するところも大きい。



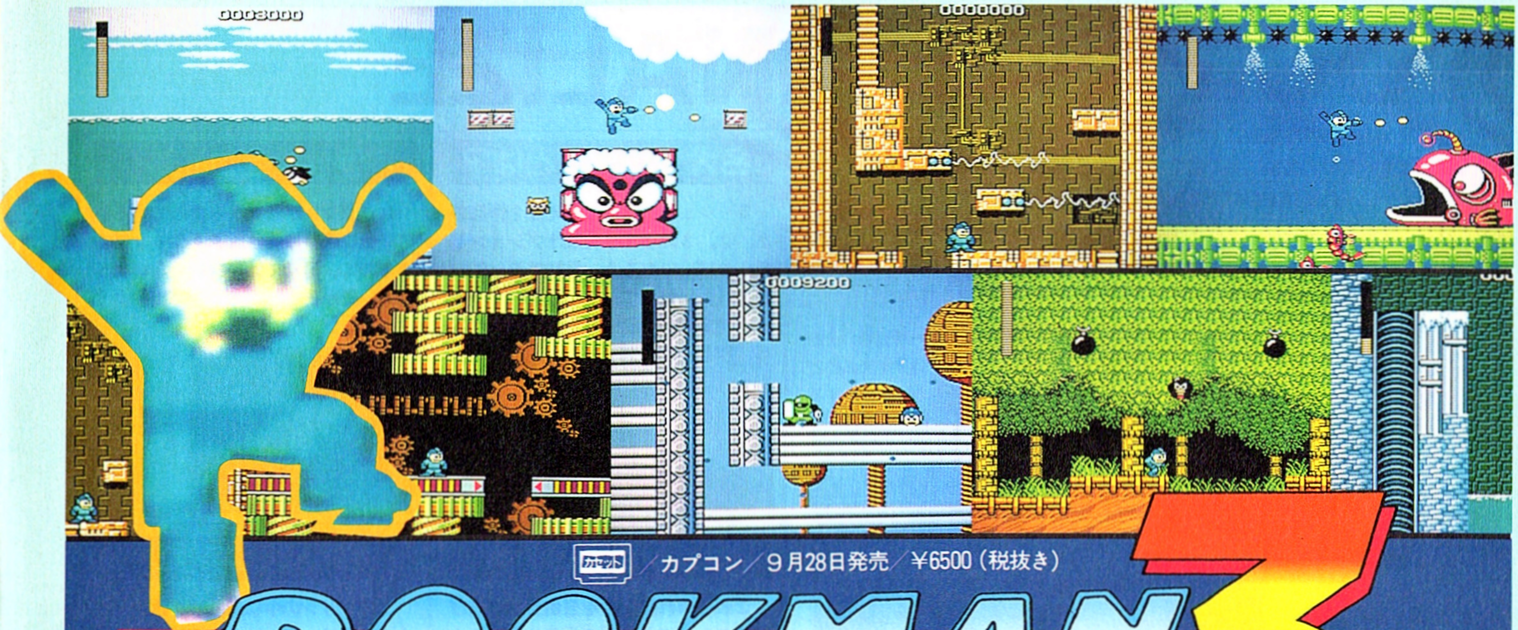
■キングレコード
■12月７日発売
■￥3300(税込み)

●正六面体つまりはサイコロなんだけれど、これをころがして平面にある数字とドッキングさせるという完全に思考パズルゲーム。この種のパズルというのは、テトリスのように万人向けのパズルと違って、平面上(ディスプレイ上)での立体的な思考が苦手な人にとっては苦痛以外のなにものでもなくなってしまう。この種のパズルが大好きという人だっているが、果たしてどれだけ買ってまでプレイする人がいるか疑問。教材用としては最高のパズルだと思うが (ＲＹＯⅡ)

●ＴＶゲームでのサイコロの役割はボードゲームで駒の進む数を決める事か、数字がわりに表示される（パラメデス等)事が中心だった。その点このゲームは6の裏には1の面があるという誰でも知ってるサイコロの基本構造をうまく活用してる。サイの３面が見えてて、残り３面を計算させるのもイイ。だから、ここで曲がリンの面を上にして、と緻密な計算が楽しめる…かと思いきや!!穴に落ちたりバネにとばされたり、その瞬間、偶然だけに頼る気分にさせるのが悲しい。(あや)



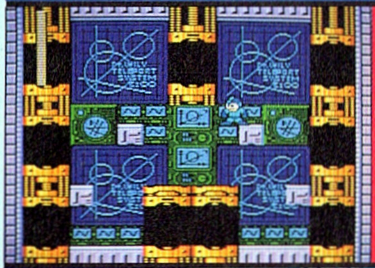
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥◐♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



カセット／カプコン／9月28日発売／¥6500（税抜き）

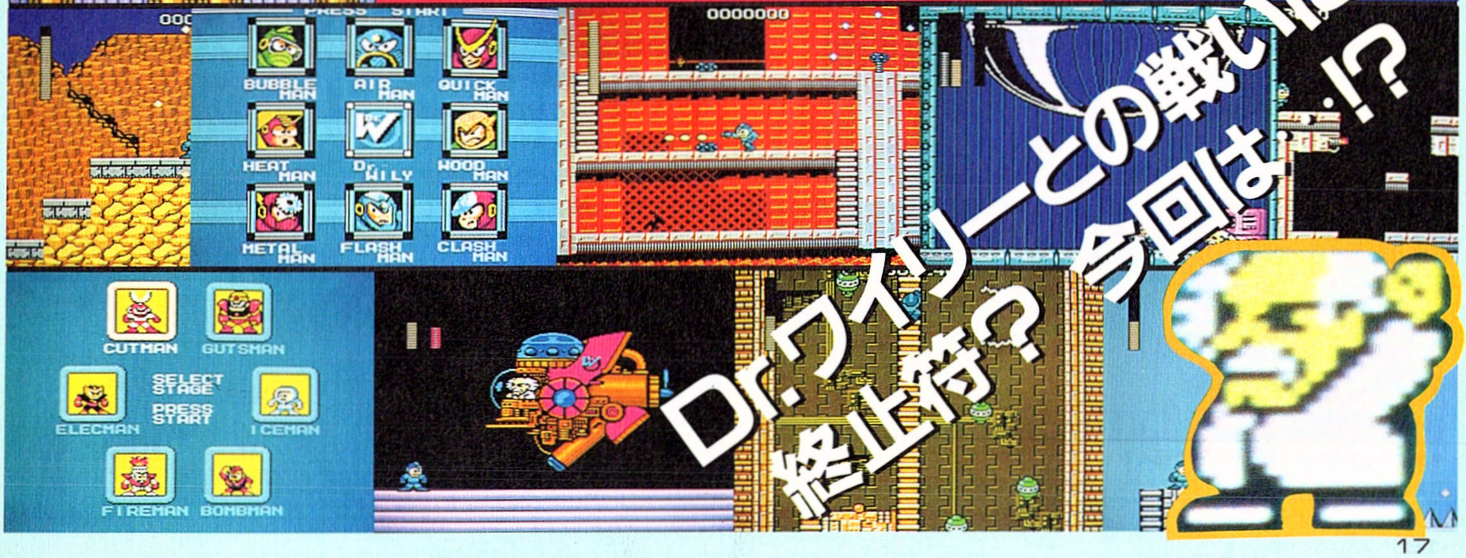
ROCKMAN 3™

Dr.ワイリーの最期!?
ついに発表された各ステージ・ボス解剖



各地から応募されていたロックマンのキャラクターがやっと発表された。しかし、公表されたのは前半部だけ。ナゾのキャラ「ブルース」や、最終目的、そして、ワイリーの最期についてはまだナゾとなっている。そこで今回は、前半部について徹底解剖するとともに、後半部はどうなっているかを予想してみたぞ！

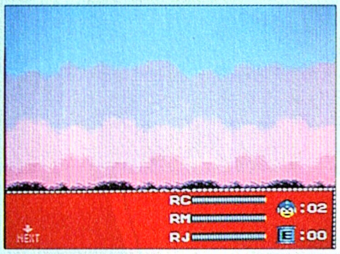




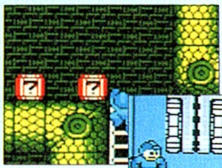
Dr.ワイリーとの戦いに終止符？ 今回は…!?

ROCKMAN ANALIZE

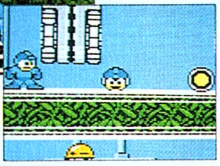
ロックマンの基本的な機能は１作目から変わっていない。真横にしか撃てないショット、それにジャンプができるだけだ。その基本動作に、３作目から新しい動きが加わった。身長の半分の所を通っていくための「スライディング」がそれだ。ただ、スライディングすると広いところに出るまで止まらないので、その先に敵がいないかどうか見極める必要がある。アイテムでは どのアイテムになるかわからない〝？缶〞というのが追加された。



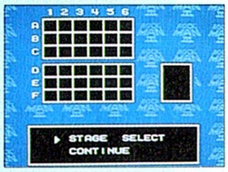
↑オプション選択画面がこのように変わった



←新登場の？缶はアイテムのどれかに変化する



→今回は敵を倒して無限１ＵＰがないようだ



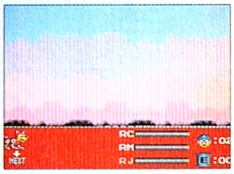
↑パスワードは前作とほとんど同じ形式のもの



→前回発表できなかったステージ選択画面です

名犬ラッシュとは？

ラッシュは、強いて言えば２作目の１、２、３のような特殊オプションと考えればいいだろう。最初はラッシュコイルしか持ってなくて、他の２つは、ある特定の敵を倒すと手に入れられる。



←初期の状態では、ラッシュコイルが装備？されている

ラッシュコイル

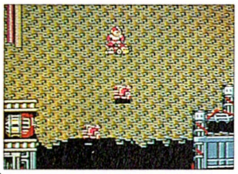
ロックマンが最初から持っているもの。上に飛び乗ると大きくジャンプできるので、通常では飛び越せないような高い壁があるところで呼び出すようになる。



←通常ジャンプでは飛び越せないような所で使用する

ラッシュジェット

これに乗れば空中を自由自在に飛び回ることができる。２作目にも似たような機能があったよね。注意するところは、２作目と同じく、エネルギー切れだ。切れたら落ちちゃうぞ！



←落ちるところが多い場所などで使うようになる

ラッシュマリン

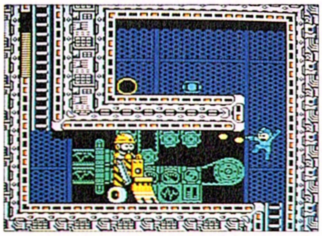
このマリンの中に乗れば、水中を自由自在に泳いでいけるようになる。最初の８ステージではそんなに役に立たないが、後半ではどうなるかわからない。陸上では通常ジャンプだけ。



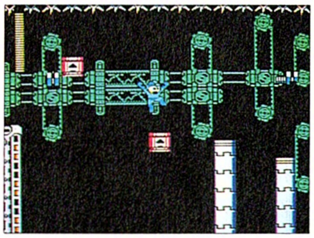
←水の中を自由に動き回れる。ショットもできるよ

SPARK MAN STAGE

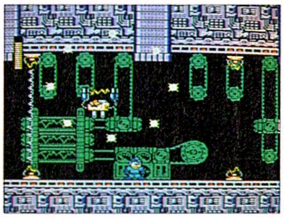
ここでいうスパークとは、電気のスパークという意味。バリヤーのようにあちこちに電気スパークが飛び回っているわけだ。だけど、一定間隔でスパークしたり止まったりしているので、クリアしていくのは難しくない。それよりも、乗ると上に動いていくブロックに注意しよう。ちょっと見には、うまくジャンプしていけばいいように見えるけど、乗ると上にスッと移動していく。その先にはトゲトゲがあって、当たるともちろん死ぬ。素早くジャンプしていかなければならないところだ。できればここはラッシュジェットがあればヒューヒュー飛んでいくだけなのでラクなんだけどね。その先にも同じ様なところがあるんだけど、今度は別の敵も一緒に出現するので、途中の動かない床の所で休みながら進んでいくようにしよう。それをすぎればスパークマンとの対決だ！



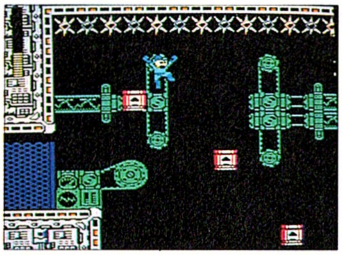
←上へはラッシュを使おう



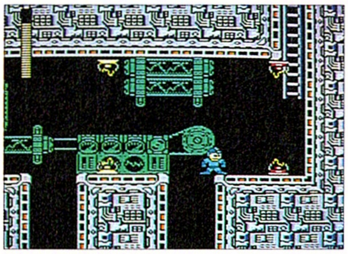
←動かない床で敵を倒そう



←あせらず、電磁波が消えるタイミングを見定めよう



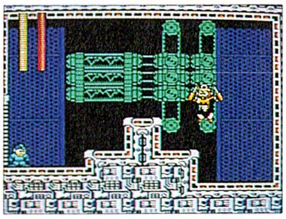
↑あまり上までいくと頭上のトゲで死んでしまうぞ



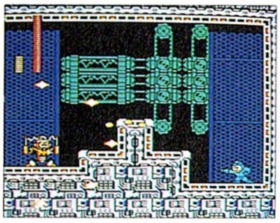
↑きをつけないと、こういうところでダメージくらうと落ちてしまうのだ

SPARK MAN ATTACK!!

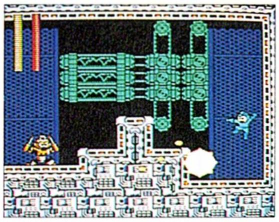
スパークマンは最初小刻みにジャンプしながら近づいてきて、８方向に弾を出した後、スパークショットしてくる。この弾に当たると数秒間身動きできなくなる。攻略法は、ジャンプしている間をぬって向こう側に移動してしまうことだろう。



←最初はピョンピョン跳ねながらやってくる



←まず８方向にショットしてくる

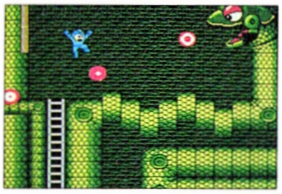


←その後、大きな電撃玉を撃ってくる

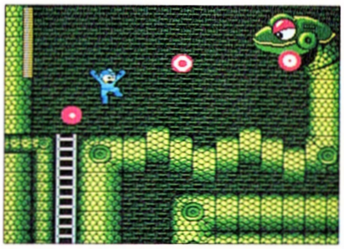
SNAKE MAN STAGE

ヘビステージというだけあって、そこら中にヘビの頭が存在している。この頭からはロックマンに向けてショットしてくるので、早めに破壊していかないと、どんどんくらっていってしまう。なにしろ数が多いので、1発のダメージが少ないからと油断しているとすぐに死んでしまうぞ。途中には巨大なヘビもいるけれど、これは撃ってきたら前方へジャンプすればいい。最初の弾は飛び越えて、3発めからは頭の上を通り過ぎていくようになる。このタイミングは後々で有効に使えるようになるから、ぜひとも覚えてほしい。

ヘビのところを抜けると、なぜか空が広がっている。ここでは、下からでてくる雲に乗って、ジャンプしながら進んでいくわけだが、右からやってくる雲状の敵に注意しなければならない。この雲の影にはミサイルが隠れていて、雲をショットで取り払うとミサイルが直進してくるんだ。へたに攻撃しないほうがいいかもしれないね。



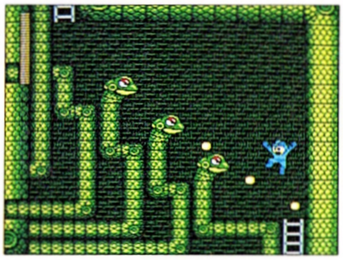
↑ショットしてきたらすぐ前方へジャンプしよう



→そうすると、2発目をうまく飛び越せるようになるんだ



←ヘビの頭はショットしてくるので注意！



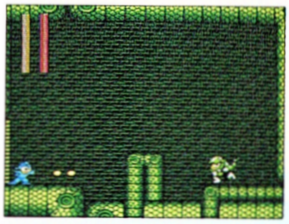
↑下のハシゴから登ってきたら、すぐにジャンプすれば最初の一撃をかわせる



↑雲を取り去ると高速ミサイルとなって飛んでくる。よけたほうがいいかも…

SNAKE MAN ATTACK!!

スネークマンの武器は、地面を這う小蛇だ。これがロックマンのいる方向に進んでくる。だけど、1回避けてしまえば通り過ぎていってしまう。スネークマン本体はというと、細かくジャンプしているに過ぎない。ショット連射で倒してしまおう。



→最初は走りよってくるだけだ



←ピョンとジャンプして小ヘビをだしてくる

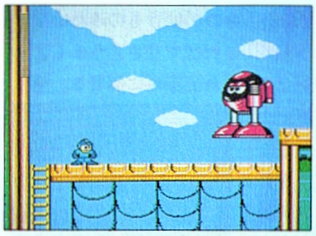


←床をはうだけなので、注意はスネークマン本体に！

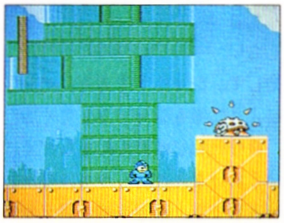
NEEDLE MAN STAGE

最初にでてくるヤマアラシのような敵は、背中のトゲをショットしてくるけれど、正面からショットを連射していれば簡単に倒せる。ただ、ボーッとやっていると体当たりしてくるので、素早く倒すことが必要だ。

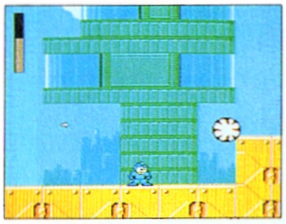
そのあとのヘルメット状の敵は1作目から登場している敵。連射しながら近づいていけば敵の弾を食らわずに進める。この先にけっこういるので、このタイミングをつかまないと先がつらいかもしれない。なにしろこのステージはライフエネルギーがないんだからね。ライフを大事にしながら進まなくちゃ。その先は、スライディングでいく場所がある。ただ、スライディングの先に敵がいるので、スライディングするタイミングに注意しよう。それさえ気をつければ、あとはたいした敵はいない。最後に巨大な卵みたいな敵がいるけど、ちょろいので省略だ。



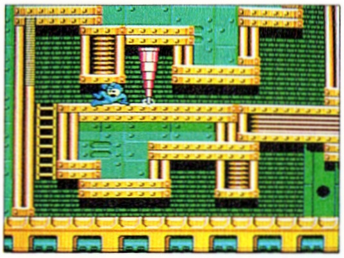
←ボスの前の敵は目が弱点



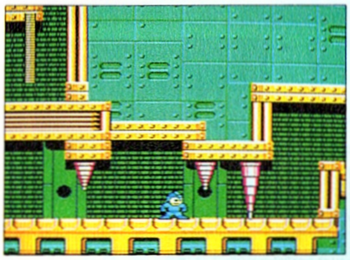
←ここにいれば安心、と思っていると…



←丸まって体当たりして来るんだね



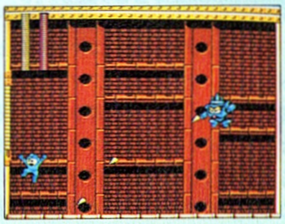
↑スライディングの先の敵の動きに注意して移動するようにしよう。



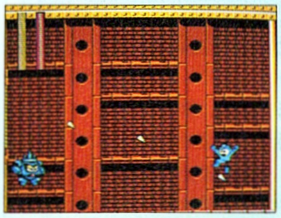
↑ここのところは、最初のが上に上がったと同時に突っこんで行けばスンナリいける

NEEDLE MAN ATTACK!!

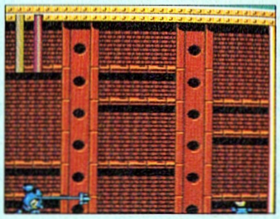
ニードルマンは、高くジャンプしながらニードル（針）を撃ってくる。ただ、よけるタイミングは、スネークマンステージのでかヘビと同じだ。近づくとくさりがまのようなもので攻撃してくるので、高くジャンプしている間に反対側へ移動するようにしよう。



→ヘビの弾をよけるのと同じ方法でよけられる



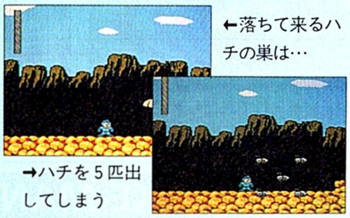
←ただこちらの方が弾が早いんだ



←たまにこういう攻撃もやる。接近戦は不利だ

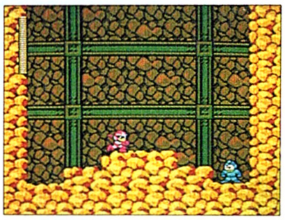
HARD MAN STAGE

荒野を進んでいくと、ハチが巣を落としていく。この巣は地面に落ちると小さいハチを５匹だすので、地面に落ちる前に破壊しなければならない。２作目にも似たようなのがあったよね。そのまま進んでいくと、飛び越せないようなところにやってくる。こんなときはラッシュジャンプを使えばいいんだ。２作目と違って、オプション使用中でもショットできるようになってるから、敵がいても平気だ。その先で、奇妙な事が起きる。口笛のようなＢＧＭのあとに、敵らしきものが出現して、そいつを倒す（逃げ出す）と、地面が破壊されて先に進めるようになるんだ。ヤツはいったい…。



←落ちて来るハチの巣は…

→ハチを５匹出してしまう



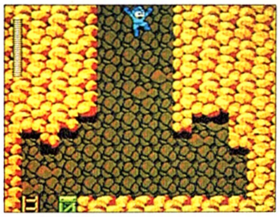
→ここでブルース登場！戦わなくては…



←ラッシュジャンプで上がったらすぐにショット！



←ジャンプする間に入れば上を飛んでるだけになる



←ブルースを倒すと地面が爆発して通れるようになる

HARD MAN ATTACK!!

この敵の武器は２機のロケットパンチだ。これは壁まで進むと反転してロックマンを狙うので、消えるまで注意を払いつつ、ハードマンにショットすれば、結構簡単に消えてくれるぞ。

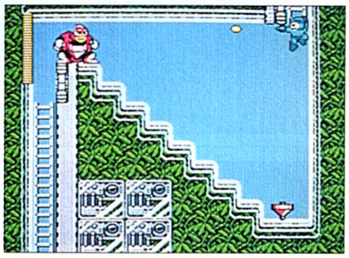


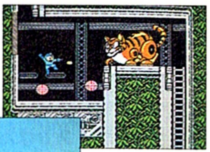
←パンチの戻りの動きにさえ注意すれば…

→頭上から体当たりしても、簡単に避けられる

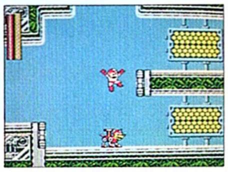
TOP MAN STAGE

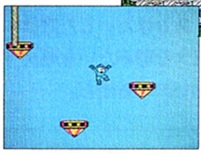
ボルトとナットの敵は、動き出すまでは攻撃がきかないので、動き出すまでまって、確実に倒していくようにしよう。めんどくさがってはいけないよ。その先、はしごを降りた先にコマを出す敵がいる。この敵を倒すには、はしごを降りないで、そこから攻撃すればいい。ヘタに下に降りるとたいへんだよ。その後、ネコのばけものみたいなのがいるが、これはマリさえうまくよけてショットすれば簡単に倒せる。空中のコマは、下から上に移動するタイミングに注意しよう。





→まりはいつまでも消えないのでよけるしかないんだ

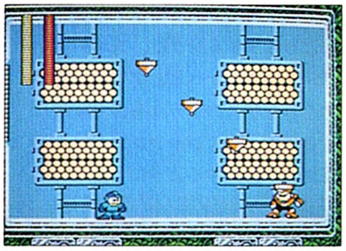


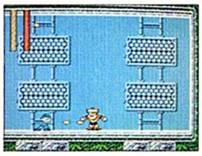


←あまり下に下がると隣へジャンプできなくなる

TOP MAN ATTACK!!

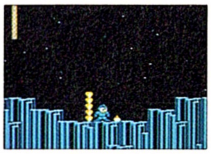
このトップマンは、コマを頭の上からだして、それがロックマンめがけて飛んでくる、という攻撃をする。それよりやっかいなのは、コマを出しているときでないと攻撃を受け付けないところだ。頭からのコマ４つは、一度空中で止まって、一気にやってくる。しかし、これは動きだしたと同時にジャンプすればかわせるのでどうってことはない。しかし、戦いが長引けば攻撃をくらってしまう確率が高くなるのもまた事実。思い切って、トップマンに近づいて連射する、という手もあるが、それは最後の手段。結局、根気よくやるしか手はなさそうだ。



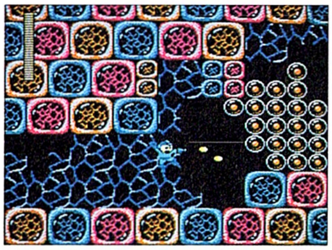


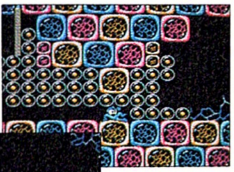
GEMINI MAN STAGE

火柱を上げる爆弾を落としていく敵は、攻撃できる高さにいるなら早めに破壊、そうでないなら逃げた方が無難だ。その火柱は、すぐには消えないので消えてから慎重に進むようにしよう。ガンガン進んでいくと、火柱に当たって、落っこちちゃうぞ。ペンギンのタマゴは爆弾なので、すぐに連射して破壊するように。その後、例のナゾの口笛とともに敵らしきものが出現する。しかし、ここでは攻撃してこないで、入口を爆破するだけ。何者なんだろうか？

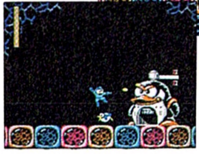


その後、ラッシュマリンを使う機会があるかもしれないけど、先にいっても陸に上がれないので注意すること。





→スライドの先の敵はちゃんと破壊するように



←上の取っ手のようなものが弱点なんだ

GEMINI MAN ATTACK!!

ジェミニマンは、まず出現と同時に２つに分身し、互いにクルクルと走り続ける。ロックマンは、左端（右端は体当りされる）にいるか、中央でジャンプしてよけていれば、敵もそれ以上の攻撃をしてこようとしないんだ。そして、ショットすると、それとおなじように敵もショットしてくる。つまり、自分と同じ攻撃を敵もしてくる、というわけなんだ。しかも左端からショットしても、移動速度と同じなので当たらない。ここはある特殊武器を使わなければ倒せそうもないようだ。



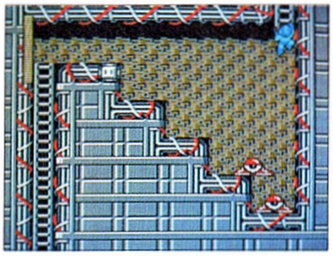


MAGNET MAN STAGE

空中に浮かんでいる磁石みたいな敵は、ロックマンを引きつけて後ろに移動させてしまう。ここは落ちるところが多いので、その動きに注意しながら進まなければならない。そのあと、例のヤツが出現する。今度はどうやら戦わなければならないらしい。どうにかやっつけると、進むべき道が出現する。

そのあとの吸引機は、近づくと吸い込まれてしまう。別に被害はないけどね。その先には、おなじみのブロック渡りがあるぞ。ここに自信のない人は、ラッシュジェットを手にいれてからにしたほうがいいだろう。ジェットがあれば危険なことしなくてもいいんだからね。







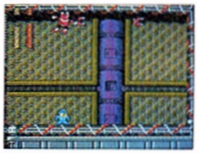
→ここでは右に引かれてしまうので難しい

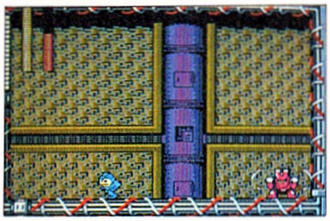


←左のアイテムは上から回ってこないと取れない

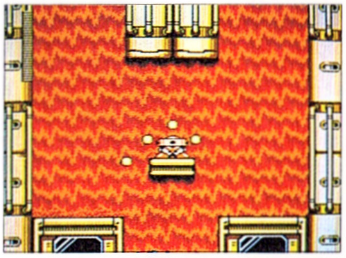
MAGNET MAN ATTACK!!

マグネットマンの攻撃は、空中に高く飛んでそこに止まり、磁石型の弾を撃ちだしてくるようになっている。この弾は、まず真横に移動し、それからロックマンの真上に来たところで直角に曲がり、落ちてくるというものだ。これはまだ開発バージョンなので確かではないんだけど、この時、マグネットマンの真下にいると弾は横にいったきりになってしまうようだ。これをつかって、マグネットマンが降りてきたところを至近弾を連射してやれば、簡単に倒せると思うぞ。





SHADOW MAN STAGE



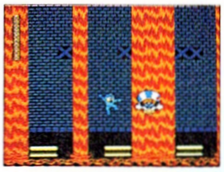
最初はどんどん落下していくだけ。その下にウサ公がいるので、臨戦体勢でいなけりゃならないけど。そのあと、口笛ヤロウが出現。ここでは戦わなけりゃならないようだ。そのあとは、全体が真っ暗になる電球が出現する。ただ、これはジャンプしていけば進めてしまうので気にしないでいいみたい。その先に、空中から飛来する敵がいるんだけど、ここはラッシュジェットあたりですっ飛ばすのが一番だ。ヘタにかまっていると落ちてしまうぞ。ここはそれでおしまいだ。



→一見普通に走って行けそうな所なんだけど…

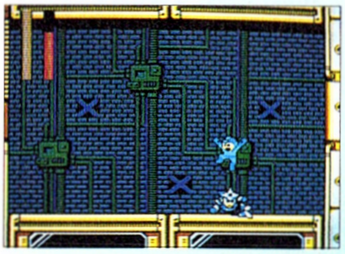


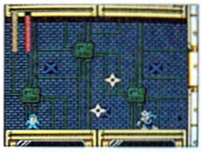
↑上から闇ランプがくると背景が消えてしまうんだ



SHADOW MAN ATTACK!!

シャドウマンは、大きな2枚の手裏剣が武器だ。これを、ひとつは真横に、ひとつはナナメ上にショットしてくる。ただ、これは至近距離でなければジャンプして、簡単によけられるだろう。問題なのは手裏剣よりもスライディングだ。シャドウマンはスライディングして、ロックマンに体当りを仕掛けてくるんだ。これがまた結構早いスピードなんだ。だけど、これもよく見ていればジャンプして避けられないことはない。動きが早いので、手裏剣をショットしてくるか、スライディングしてくるかを早めに見極めて、ショットしまくればいいだろう。

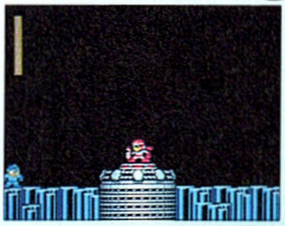




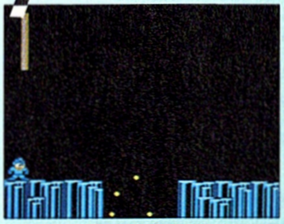
ROCK MAN 3 a Mistery…?

ロックマン3の前半のステージを攻略法を交えて紹介してきたんだけど、まだまだ紹介していないミステリアスな部分がいっぱい存在しているようなんだ。まず、口笛を吹いてやって来る敵。こいつはいろんなステージに出現するんだけど、いままでになかった出現の仕方をしてる。ヤツは本当に敵なのだろうか？　確かに、攻撃してくるけど、1ヵ所だけ、攻撃せずに入口を爆破してくれるところがあるんだよね。

それから、ワイリーの最期っていうけど、これはどういう事なんだろうか？今回の設定では、ワイリーはやっと改心して、ライトの研究を手伝っていたはずだ。たとえ裏切ったにしても、正義の味方ロックマンがむやみに殺生をするとは思えないしね……。これはただの想像だけど、特撮なんかによくあるパターンなんじゃないだろか？　悪の組織の幹部が改心したりすると、決って大変動か大事故があり、ある機械を操作しないとそれが元にもどらない。しかし、それを操作していると死んでしまうというパターンだ。これはなにも悪玉だけでなく、スタートレックのスポックなんかにも使われた手だよね。そんなところじゃないかと想像するわけだけど、ここにあるロムはまだ後半が入っていないものなので、それが当たっているかどうかわからない。いずれにしろ、多くの謎をかかえて発売される事であろう……。これって結構盛り上げるかもしれないね。



←いつも戦いを仕掛けるブルースだけど……



←ここではなぜか敵の基地を爆破してくれるんだ



↑ブルースの倒し方・細かく跳ねながら近づくが、壁まで進んでしまうんだ。



↑だから正面でなく、後ろに回って攻撃すればダメージくらわずに攻撃できる



SLG入門講座特別編

維新の嵐

光栄
バックアップカートリッジ
9月15日発売
11800円(税抜き)
14200円(CD付・税抜き)

最近の光栄さんは、矢継ぎ早に作品を移植してくれるのでFCユーザーは嬉しい悲鳴をあげていることだろう。〈RE・KOEITION・GAME〉と銘打った本作品は、一連の国取りSLGとはかなり毛色の違う作品で、「思想統一」や「説得」といった新概念を取り入れ、個人の行動に重点を置いたゲームシステムになっているのだ。

激動の幕末維新を駆け抜けろ!!

幕末期に活躍した坂本龍馬や西郷隆盛といった人物になり代わり、尊王・公議・佐幕の3つの思想に分かれた日本列島を、自分の信じる思想に統一していくのがこのゲームの目的となる。

本作はこれまでの歴史ＳＬＧとは違い国を作り兵力を蓄え、武力で領土を拡大するシステムではないので、最初は全然状況が解らずとまどうと思う。

まずプレイヤーは数人のキャラクターの中から担当する「要人」を選択。

要人の持つ3つの思想のうち最も大きな数値（3つの合計値は100）を持つ思想が、その要人の「一番思想」となり、その要人の目的を決定づける。

プレイヤー要人は「説得」によって異なる思想を信じる要人を自分と同じ思想に変え、最終的に全国17藩の思想（藩論）を統一して行くのだ（簡単に言うほど楽な道のりじゃないけどね）。

また、自分と同じ思想を持った要人なら「信頼説得」で相手を「心服」させる（信頼度80以上を得る、最大100）ことで、「同志」に迎えることができる。同志になった要人には、プレイヤーが直接コマンドを入力することができる。ゲームをスムーズに進めるには、これら同志要人の使い方もカギとなるから、すぐれた要人は同志に迎えるべく積極的に説得するようにしようね。

◆尊王思想〈目的：勤王・倒幕〉

天皇を日本の政治の中心と考え、外国人を排除しようとする尊王攘夷論。幕府の行動に異議を唱え「勤王」の大義名分のもとに倒幕を行なおうとする。

とにかく思い込みの激しい急進的な連中が多いのが、この思想の特徴。このプレイヤー要人達はそうでもないけど、過激な行動にでる要人も少なくない。ゲーム中では一番の小数派なので、統一には最も苦労する思想だ。



西郷隆盛
両シナリオで選択可。薩摩藩士。能力は今一つ。序盤は自分の能力を高めることが先決



吉田松陰
シナリオ一で選択可。長州藩士。学力がずば抜けている。安政の大獄の時期には注意



高杉晋作
シナリオ2で選択可。長州藩士。本格的な行動の前に、自分の能力を充分高めよう



桂小五郎
両シナリオで選択可。能力値はかなり高い。まずは先進性のアップを。身分は長州藩士

◆公議思想〈目的：雄藩連合・大政奉還〉

幕府だけでは列強諸国の圧力に耐えられないと考え、雄藩・幕府・朝廷の3勢力が均衡を保って共存する政体を理想とする雄藩連合。大政奉還は、政治の全権を幕府から天皇のもとに返し、大名や藩士による合議・立憲・共和体制を主張する思想。

歴史をなぞろうと思うならこの要人達でプレイしよう。他の要人も優れた人物が多くプレイしやすいしね。



坂本龍馬
両シナリオで選択可。土佐藩士。武力が多少高いぐらいで、他は平凡。先進性を高めろ



勝海舟
両シナリオで選択可。身分は幕臣。学力、先進性にすぐれている。特に先進性はみごと



松平慶永
シナリオ2で選択可。福井家老。学力が高く、先進性もある。福井藩は優秀な人材多し



島津斉彬
シナリオ一で選択可。身分は薩摩藩主。先進性、学力が高い。薩摩藩の兵数は雄藩随一

◆佐幕思想〈目的：幕権強化・公武合体〉

幕権強化とは、徳川幕府の絶対化を信念とし、公武合体は、政体の中心は幕府に置くが、朝廷勢力も政治に取り込んでいこういう思想。

スタート時点で最も多数派をしめる藩論。ではあるが、公議思想との差はわずか一藩で、あっと言う間に逆転されかねないから油断は禁物だ。松平や井伊らを選択して、序盤から積極的に行動すれば統一に一番近い思想だろう。



松平容保
両シナリオで選択可。会津藩主。とび抜けた能力は持ってないが、敵に回すとやっかい



井伊直弼
シナリオ一で選択可。彦根藩主。武力に不安があるので、尊王派の要人には注意しよう



近藤勇
シナリオ2で選択可。身分はもちろん新撰組。武力意外はダメだが、おもしろい要人だ

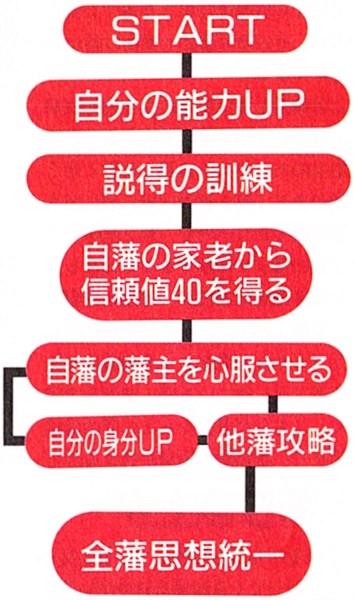


小栗忠順
両シナリオで選択可。身分は奉行。学力、先進性は、高レベル。武力を上げれば完璧

まずは自分の能力を把握すべし

右にゲームの大まかな進め方の一例を、チャートにして載せておくので参考にしてほしい。スタート時点でバリバリに説得しまくれるほど能力の高い要人は少ない。まずはプレイヤー要人の能力アップが先決となるだろう。学力や武力を高めるのはもちろんだが、説得に重要なのは「先進性」だ。先進性は自分よりその数値が高い要人と面会する事で上げることができる。序盤はそういった要人をさがし、しつこいくらい面会を繰り返そう。ただし、同じ思想の要人じゃないとこっちの思想が変わってしまうので気をつけよう。

ある程度能力を高めたら、能力値の低い要人で説得の練習をしてみよう。この場合も最初は同思想の要人で練習するのがベスト。コツを摑んだらいよいよ本格的な行動に移ることにしよう。



▶思想・先進性・目的の関係◀

思想	尊王		公議		佐幕	
先進性	100未満	100以上	90未満	90以上	115未満	115以上
目的	勤王	倒幕	雄藩連合	大政奉還	幕権強化	公武合体

藩主など上位の身分の要人を説得する場合には、プレイヤーの身分も高かめる必要がある。たとえば坂本龍馬のような藩士からスタートする要人だと、自藩の藩主を説得するのにも、まず家老を説得し信頼を得てからでないと藩主に会うことができない。他藩の場合は重臣から説得していかなくてはいけないのだ。松平容保(まつだいらかたもり)のように藩主の身分の要人は、前出の手順を踏まず直接藩主を説得できるのでかなり有利だ。

▶身分対照表◀

藩	幕府	朝廷
藩主	将軍	天皇
家老	老中	大臣
重臣	奉行	議奏
藩士	幕臣	朝臣

思想統一の道は長く厳しいのだ

ゲームシナリオは、シナリオ1「新時代の幕開け」安政(あんせい)五年(1858)六月スタートと「明治維新の動乱」文久(ぶんきゅう)三年(1863)五月スタートの2篇。いずれも明治十年(1877)十二月三十日になるとゲーム終了となる(充分に時間はあるからべつにあせる必要はないよ)。

藩数は全部で22藩、シナリオ1の初期設定では、尊王(そんのう)4藩、公議(こうぎ)6藩、佐幕(さばく)7藩、残り5ヵ所が天領(てんりょう)(幕府の直轄地(ちょっかつち)、説得は不可)となっている。

全国17藩の思想統一が目標なのだから、スタート時点で最も多い藩論でプレイするのがクリアへの近道。最初は佐幕派か公議派で、藩主の身分の要人を選択したほうが無難だとは思うが、あえて西郷隆盛や、高杉晋作を選んで苦悩を共にするのもいいかもね。



←ゲームがスタートするといきなりイベントがある



↑これがスタート時の勢力図。色分けしてあるので、ひとめでわかる。天領をのぞいた17藩を自分の信じる思想で統一するのだ

国HEX

日本地図を縮小したようなマップを「国HEX」と呼び、全国を31画面で構成してある。

国HEX上には、港(決まった場所に有料で運んでくれる)、村(特産品を買うことができる、他に医者や宿屋等がある)、関所(悪事を働いた要人は気をつけよう)、鉱山(金脈を掘り出す、確率は低いが見つければ大幅に所持金アップ)、城、町といった様々なマップポイントが各所に点在しているのだ。

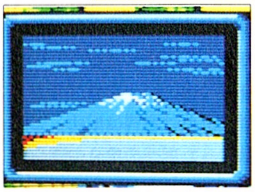
各要人の一日は朝、昼、夕、夜の4ターンで構成され、それぞれ1回コマンド入力ができるが、港を使用したり町に出入りしたりすると1日が終了し、残りターンがあっても命令はできないので無駄の無いようプレイしよう。



←ここは九州の国HEX。中央に佐賀城、他に長崎の町、関所や港などが確認できる



←お金は毎月30両ずつ得られるが、金山で一攫千金を狙うのもよし



←精神力が回復する名勝ポイントが全国に10ヵ所ある。さがせっ!

⦿世紀末、幕末対談(意味不明)
維新の嵐はこう遊べ!!(笑)

鹿之介(以下S)　ども、自称光栄オタクの鹿之介です。このコーナーでは、お相い手に幕末の人物像に造詣の深い、あいはら☆とおこ嬢を迎え、対談なんぞぶちかまそうと考えておるしだいであります。

あいはら(以下A)　あ、どーも、でもいいんですか？　必本の読者は私のこと覚えてる人少ないでしょう？

S　いや一別にかまいません。私だってそんなに知られてるわけじゃ無いですから…。

A　それ自分で言ってて虚しくない？

S　でっけぇお世話ですよ。ところで「維新」をプレイした感想はいかがなもんでしょーか？

A　ほとんどプレイしてません。

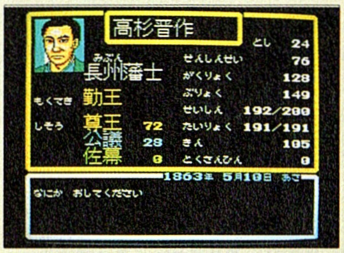
S　…あら。

A　だって鹿之介くんがゲンコー書くからって、光栄さんからお借りしたサンプルロムをウチに持って帰ってひとりで遊んでんだもん。

S　だぁー。そんな内輪のことをバラさないでくださいよ。

A　あら、ごめんあそばせ。じつは高杉晋作さんでちょっとプレイしてみたんだけど、よくわかんなかったの。何かコツがあったら教えてくれない？

S　あーよかった。ようやく本題に入れそうですね。たしかに最初は何していいか戸惑いますね。高杉のように藩士の身分でスタートする要人の場合は、



まず自藩の藩主を心服させるのが最初の目標になるでしょうね。で、藩主を心服させるとその藩の藩政コマンドの実行ができるんです。(次ページへ)

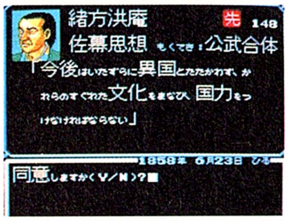
町HEX

全国に8ヵ所ある町の中でも飯屋（体力等を回復）、商屋（村で買った特産品を売る）、学者宅（勉強し学力を上げる）、剣道場（剣の修行で武力を上げる）、遊廊（さてなんでしょう？　えへへ…）、等のポイントを有効に活用してほしい。

学問等で自分の能力を高めるのも重要だが、色々な要人も数多く集まっているので優れた人物を探し出して面会したり、説得して同志を増やしたりするのにも絶好の場所なのだ。



↑京都には新撰組屯所がある。佐幕派意外の要人は近寄らない方が得策



↑町には優れた学者も多い。同思想なら、面会しよう



↑剣道場で武力を鍛える。200になったら免許皆伝だ。並行して学力も上げよう



↑飯屋では、要人の体力・原体力・精神力を回復してくれる。並と上があるのだ



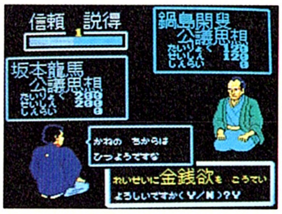
↑賭場で稼ぐのは、金山よりてっとり早い。でも一文無しになっても知らないよ

いざ説得!!

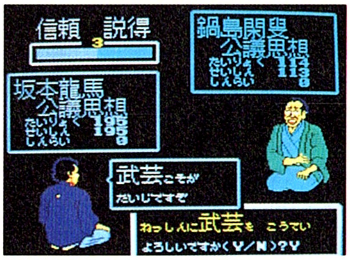
いよいよゲームの核である説得だ。ある話題について互いに意見を交わす対話形式になっており、一方が相手に意見を述べたときが1ターンで、合計10ターンで構成されている。

説得には相手の思想を変える「思想説得」と同思想の要人から信頼を得る「信頼説得」があるのだ。自分の能力を高めておくのも重要だが、体力と精神力（気迫のようなもの）も充分に回復したベストの状態で説得に望もう。

10ターンを終了後、バーグラフの目盛りが相手側にあれば説得は成功。これによって強まった思想の度合や得られる信頼度が決まるってわけだ。



↑まず、俗事で相手の気持ちをやわらげることが第一



↑相手が大笑いしだしたら、得意の能力、信じる思想をぶつけるべし

藩兵による武力制圧

藩主から信頼度80以上を得て心服させると、その藩の藩兵を自由に動かすことができる。

この藩兵を使い思想の違う藩を攻撃し、武力によって藩論を変えることも可能なのだ。藩兵には第1部隊と第2部隊があり、第1部隊は常に城に留まり移動はできないので、第2部隊を使い目的の藩まで移動することになる。

敵第2部隊は無視し、藩論に影響を与える第1部隊に、集中攻撃を仕掛けよう（こちらも最低2～3の藩兵を連れて行こう）。城にいる第1部隊を攻撃して、こちらが優勢ならその藩の藩論が弱まり、攻撃側の思想が強まるのだ。



↑藩主を心服させると、藩兵を動かせる



↑藩兵の移動は、要人達と同じ要領だ



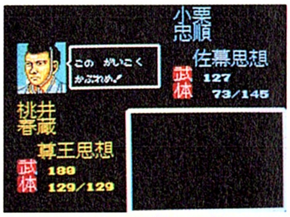
↑戦闘は数値処理なのだ。なんとなく味気ないなあ

人斬り参上!!

往来をふらふら移動していると突然、斬りかかってくる凶暴な連中がいる。

武力に充分自信があるなら帰り討ちにしてやるのだが、武力が貧弱な要人や、体力や精神力が低下してる時に襲ってこられると、とてもやっかいだ。逃げることもできるが、逃げ損なうとダメージがでかいので注意しよう。

もちろん逆にこちらから攻撃を仕掛けてもよいのだが、相手と自分の武力を比較検討してからにしよう（医者代もバカにならないからね）。



↑突如攻撃を仕掛けられた。げげっ、武力180。どーする



↑双方の武力、精神力の比較で戦闘結果がでる

ああ痛恨のゲームオーバー!!

全国を思想統一して行くわけだが、行動しているのは当然プレイヤーだけではない。コンピュータ要人がプレイヤーに説得を仕掛けてくることもある。それによってプレイヤーの一番思想が変化してしまったらゲームオーバー。

攻撃を受けて原体力がゼロになった場合も、はいそれまでよ、なのだ。



↑こんなみじめなグラフィックは、なるべく見ないようにしたいもんですねえ

A　藩政コマンド？

S　そう。毎月一回、月末に行なわれるもので、内政・軍事・人事についての指示ができるんです。よーするに人事コマンドで自分の身分を家老までアップしていけば他藩の藩主とも直接会えるようになるんですよ。

A　ははあ、なるほど。つまり最初から藩主の要人を選択すれば、そんなめんどうなことしなくてもいいってことなのね。

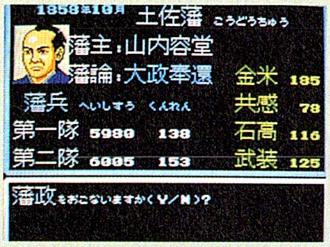
S　…そんなこと言われたらミもフタもありませんがな。高杉さんでプレイしたくないんですか？

A　それは困る。私、高杉さん使って久坂玄瑞さんを同志にするの。そして志半ばで2人とも死んじゃうのよ。シクシク…。

S　シクシクって、それじゃあゲームになりませんよ。

A　いいの。高杉さんはそんな人なの。

S　はあ。そんな人なんですか。ま、キャラへの思い入れもゲームを盛り上げる要素ではありますからね。



A　ところで今、私達の後ろでゲンコー書いてる北枕獲さんは「維新」についてどうお考えなんでしょうかねえ？

S　そうですね。ちょっと呼んでみましょう。あの一北枕先輩、「維新」プレイしてみてどうでしたか…？

北枕　私は、孫安が好きさっ。だって某レスラーに似てるもんね。終わり。

A　…それって、もしかして「水滸伝」の話じゃないんでしょーか…？

S　…最後とんでもない大ボケをかましていただいて、どーもでした。

A　しかしこの対談、高飛車なタイトルの割に内容無かったですね。

S　いーんですよ。本人の好きなよーに遊ぶのが一番なんですからね。

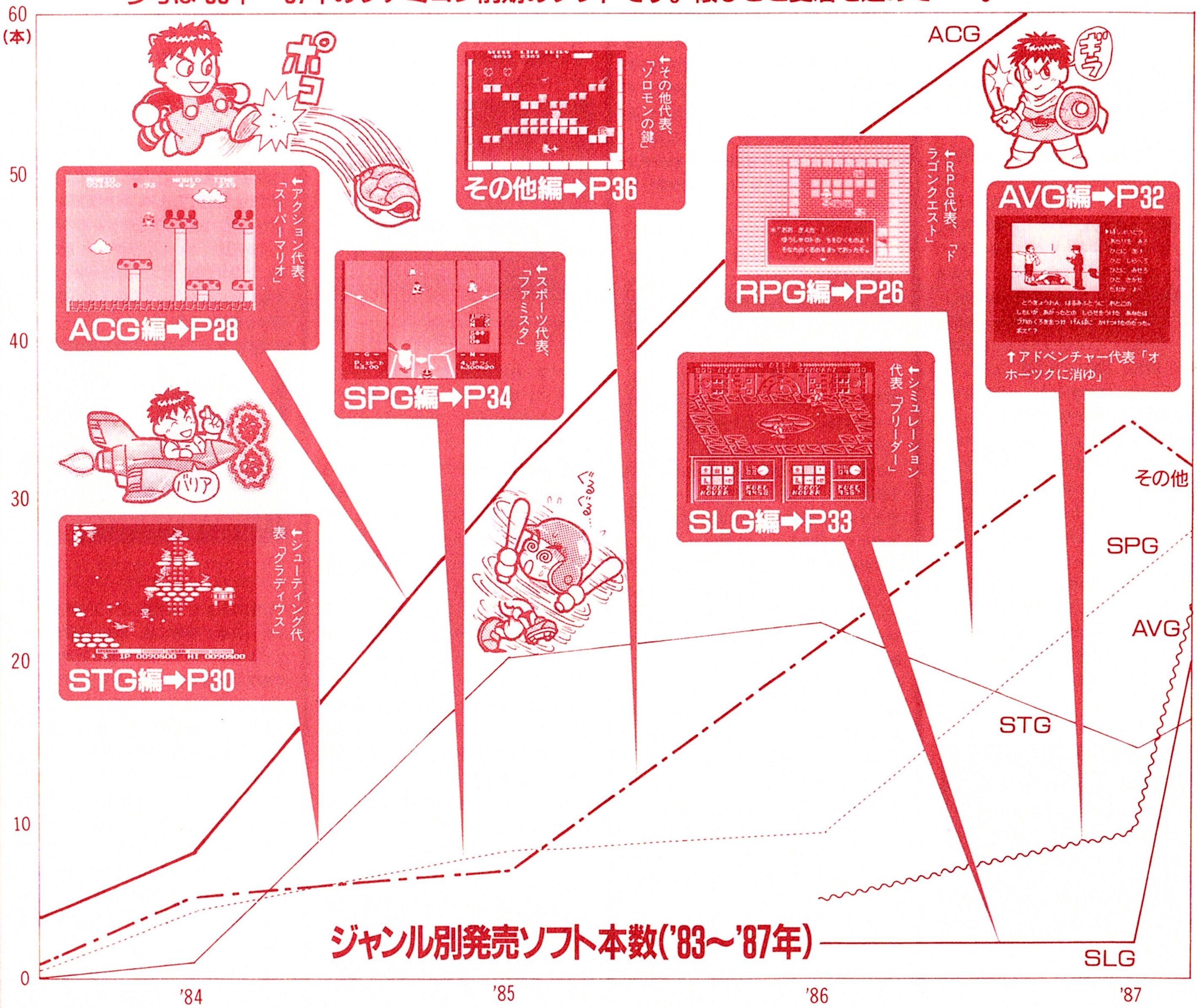
全ファミコンソフト総決算特集

前編'83〜'87

独断と偏見 おすすめガイド



11月21日のスーパーファミコン発売前に、7年間のファミコンソフトの集大成として、ぜひ持っていたいおすすめソフトを、今号と次号、2回に渡って特集することになりました。今号は'83年〜'87年のファミコン前期のソフトです。懐しさと愛着を込めて……。



独断と偏見おすすめガイド
〈RPG編〉

ロールプレイング編

いく筋もの系統を生み出した初期ファミコンRPGの数々

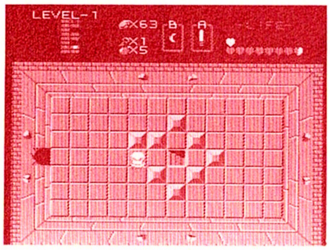
文●ベニー松山

ファミコン初のRPGは何だ？

他のコーナーとの統一を図る意味で、このRPG編も1983年から1987年までが一区切りとなっている訳だが、ファミコンが発売された当時を思い直してみればお分かりの通り、83年には『ドンキーコング』はあってもRPGと銘打たれたゲームはひとつもなかった。それはもうきっぱりと、RPGの「あ」の字もありゃしない。ま、これは当り前といえば当り前で、昭和に直せば58年だったあの頃は、日本で「ロールプレイングゲーム」なる言葉を知っていた人間はよほど海外のゲーム事情に通じていた人か、今はもうすっかり姿を消してしまった往年の名パソコンPC－8001あたりのユーザーぐらいのものだったのだ。

かく言う僕もアメリカのゲーム紹介でアップル用の『ウィザードリィ』の記事を読み、漠然と「面白そうだな」と感じたものの具体的にRPGがどういった遊びなのかは皆目見当がつかない有様だった。それが知りたいばかりに某タクティクス誌の1ページ記事まで目を通し、学校の友人に尋ねてみたりもしたが、コンピューターが判定するCRPGはまあ何とか納得できたとして、ゲームマスターなる人間がルールを一方的に司るらしいテーブルトークRPGのゲーム進行は全く理解できなかったのである。大体にしてCRPGの元祖と呼ばれるゲームのひとつである『ウィズ』が国産パソコンに移植されたのが、それから2年後の85年に「ようやく」なのだ。

そんな訳で、83年から85年の間にはRPGは一本も存在しない。それどころか、当時は十字キーとA・Bボタン、それに無理してスタート・セレクトボタンしか使えないファミコンでRPGがプレイできるなんて想像すらしていなかった。S-RAMもなかったし、データ保存なしでRPGができるはずないじゃないか、と。



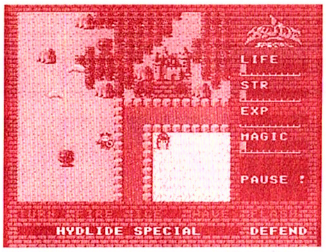
↑ゼルダの伝説。ディスクシステムのネックであるロード時間も、迷宮突入時なら長くはない

ところが、86年になるとその制約を打ち破る外部記憶装置が登場する。即ちあのディスクシステムで、これによってRPGに不可欠なデータの保存面ではパソコンに近い能力をファミコンが持てるようになり、時を同じくして任天堂は初のディスクソフトにしてRPGである『ゼルダの伝説』を発売した。

『ゼルダ』をプレイしたことがなくて、ディスクシステムをお蔵入りさせている人がいるなら、これはすぐにでもクソゲーの入ったディスクを書き換えるなり、買うなりしてやってみて欲しい。今やるとさすがに多少の古さを感じるだろうが、それにしても並じゃない楽しさだ。もしあなたが家計を預かる主婦なら夫や子供にこづかいを渡す際に、社長さんなら毎夜の接待でホステスにチップをあげる時に「ミンナニハナイショダヨ」と囁くのがクセになるかも知れない。当時まだ流行っていた「隠れアイテム」の影響か攻略本なしではちょっとキビシイ部分もあるが、腰をすえてプレイすれば充分エンディングに行き着ける。

しかし、『ゼルダ』が最初のRPGになるかというと少々疑問が残る。確かに主人公リンクは様々なアイテムを得て攻撃力や防御力を上げ、HPに相当するハートの数も増やして自分を強化していく。が、それを言うならシューティングゲーム『グラディウス』のビッグバイパーだってレーザーや、オプションで攻撃力を上げ、バリアーを装着して耐久力を高める。また、これは屁理屈に近いが、しかし『ゼルダ』はアクションゲームとして見ても面白過ぎるのだ。それに『ゼルダ』には、初期のRPGにとってRPGたる約束事だった経験値が存在していない。

そうなるとほぼ一月遅れで発売になった『ハイドライドスペシャル』がファミコン初のRPGになってしまう。パスワードによるデータセーブもできるし、経験値だってちゃんとある。それにパソコン版の『ハイドライド』だってRPGに分類されたし……。



↑ハイドライドスペシャル。もとはパソコンで大ヒットしたARPGのはしりである

しかしこのゲームはやはりアクションRPGっぽく『ゼルダ』を外してこれをファミコン初、としてしまうのもどうかと思う。経験値の有無のみでこれはRPG、これはアクション、と線引きできるものでもないだろうし。

で、次に控えているのが『ゼルダ』に遅れること3ケ月の5月に発売された文句なしのRPG、説明するのもはばかられるあの『ドラゴンクエスト』なのだ。



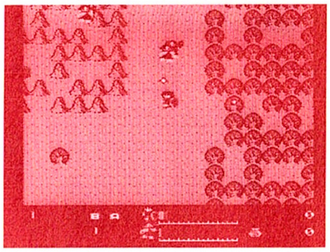
↑ドラゴンクエスト。竜王との一騎打ちは今思い返してもツラかった。薬草も多くは持てない

パソコンRPG初期の両極だった『ウィザードリィ』『ウルティマ』の長所をピックアップした造りであり、現在のファミコンRPGの主流がこのタイプであることを考えても、やはり『ドラクエ』は本格派RPGの基本形だった。この86年頃はすでに国産パソコンにも相当数のRPGが出回っており、この頃の僕は『ドラクエ』を「いまさら主人公ひとりのRPG」と舐めてかかっていたのだが、遊んでみたらすっかりハマッてしまったのを覚えている。

心情的には『ドラクエ』をファミコン初のRPGとしたいのだが、時期的には『ゼルダ』が文句なしに早く、ただのアクションと呼ぶには（当時としては）RPG要素が入り過ぎている。これに『ハイドラ』を加えた3本のどれを1番乗りとするかは読者のみなさんの判断にお任せするとして、この時期に生じたRPGの境界線に関する曖昧さが、のちのRPG乱発時代を招く火種となったことを明記しておこう。

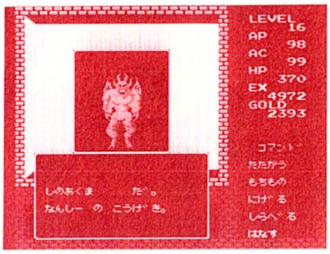
『ドラクエ』以降の雨後の筍現象

『ドラクエ』以後に爆発的に増加することになるRPGも、86年中はまだそれほどの数は発売されなかった。8月に『ワルキューレの冒険』、12月に滑り込みで『マドゥーラの翼』と『魔鐘』、それにディスクの『ディープダンジョン』の4本で、特にRPG性が強いのは『ワルキューレ』と『D・D』の2本のみだ。



↑ワルキューレの冒険。ビデオゲームに続き、PCにも「伝説」登場。完全にアクションだが

『ワルキューレ』はあえて分類するなら『ハイドラ』の系列に入るアクションRPGで、キャラクターのカリスマ性があったのか多くのファンを獲得していた。個人的には今ひとつ好きになれなかったゲームだが、血液型によって成長曲線が異なるシステムは今も印象に残っている。一方『D・D』は3Dタイプの、どこかしら暗い雰囲気の漂うRPGだった。歩かなくても一定時間で敵と遭遇するため、ある程度強くなればガンガン経験値稼ぎができるのが楽というか馬鹿くさいというか……。記憶に間違いがなければ、強力な魔法が使える理不尽な松明に驚いたような覚えがある。この辺は古典RPGだね。

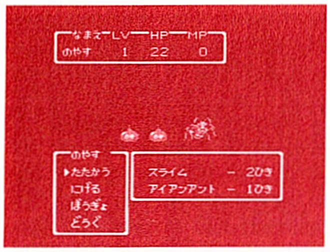


↑ディープダンジョン。良く考えてみるとファミコン初の3DタイプRPGだったようだ

87年に入ると、RPGにジャンル分けされるゲームは1年間に35、6本が発売されることになる。月に3本が出回る計算で、開発期間を逆算するとそろそろ『ドラクエ』のまさかの大ヒットに触発されて企画を出したソフトも完成する頃合いである。中には強引に経験値制を取り入れて、それを理由にRPGと銘打った便乗ソフトも身受けられ、こういった恥も外聞もない代物を掴まされた人はさぞかし憤懣やるかたない思いを味わったことだろう。勘を働かせなければオチオチRPGも買えない、RPGファンにとっては受難の時代だった。

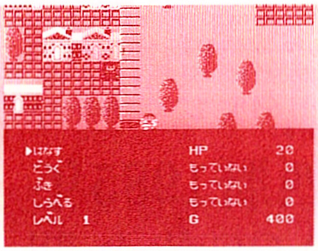
が、そんな中にも確実に名作RPGは存在する。

まずはお馴染み、87年の初頭に発売されて多数の受験生に道を踏み外させた不朽



↑ドラゴンクエストII。III・IVに比べて全滅する可能性大。ザラキやメガンテはやめろっての

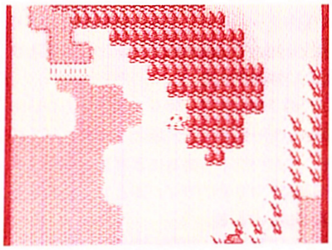
の名作『ドラゴンクエストII』。戦士・魔法戦士・魔法使いの3人による戦闘システムは前作から格段に進歩し、パーティプレイの楽しさをファミコンに持ち込んだ初のRPGだ。こんな説明をするだけでも赤面モノのメジャーなゲームだけど、販売累計がIII・IVより下回っているということはまだプレイしていないドラクエファンもいると見た。バランスは多少キツイけど、これを遊ばない手はないぜ。惜しむらくはあの長ったらしい復活の呪文(パスワード)。S-RAM搭載ソフトがなかった時代だからしょうがないにしても「呪文が違います」と表示されると腰が砕ける。


↑ヘラクレスの栄光。印象に残っているのはへンな馬の怪物をにんじんでおびき出すシーン

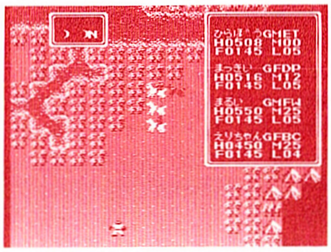
『ヘラクレスの栄光』は、良くも悪くも『ドラクエI』の影響が見え隠れするソフト。全体としてそこそこ楽しめるものの、決して『ドラクエ』以上にはテンションが高まらない点と、造りの粗さが目につくのが辛い。


↑女神転生。主人公中島朱実がパソコンで悪魔を召喚してしまった原作の話はほぼ関係ない

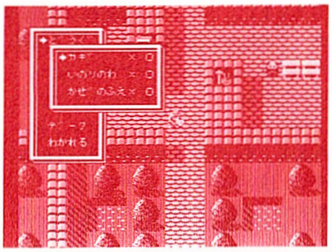
今では4大RPGのひとつに数えられる『女神転生』も押さえておきたい名作だ。仲魔の合体システムは衝撃的で、戦闘時のオートモードも前衛的。ヘビメタ調のBGMもマッチして、中世ヨーロッパ風ではない独特の雰囲気を醸し出している。ただ、原作つきである必要があったのかどうかは疑わしい。また、広過ぎるマップは攻略本の併用を前提に造られており、自分でマッピングしようとすると泣きを見る。


↑桃太郎伝説。赤鬼ホーマーなんてどこの球団だったか思い出せないようなギャグキャラ登場

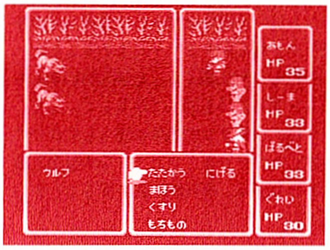
『ドラクエ』を模倣するRPGが多い中で、最初から『ドラクエ』のパロディと言い切った『桃太郎伝説』は肩の力を抜いた姿勢にかえって好感が持てる。まあ、この開き直りは最初にやった者勝ちの、一回限りの反則ではあるのだが、それも『桃伝』が『ドラクエ』並のクオリティを持っていなければお話にならない。この点をクリアするキメの細かい造りは、はなからパクってやろうとだけ考えていてできるものではないのである。つい先日PCエンジン用の『桃伝ターボ』が出たばかりなので、PCユーザーは旬のギャグキャラが楽しめるこちらをプレイするのもいいだろう。


↑ウルティマ。スタート時は攻撃がさっぱり当たらず、逃げられもしないのですぐ全滅する

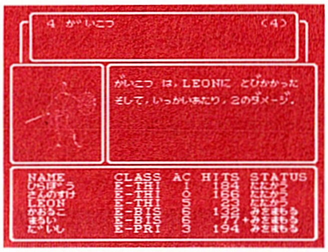
パソコンの古典『ウルティマ』はIIIがベースだが、これは移植がうまくなかった。もともと戦闘システムに逃走不可能などの問題点が多くイマイチお薦めできないソフトではあるが、トップビュータイプRPGのルーツを見ておきたいという向学心溢れる向きは頑張れ。


↑ミネルバトンサーガ。どこが通れるのか判らないグラフィックはいただけないが、佳品だぞ

一見『ウルティマ』似だが、実は擬似AIともいうべき半リアルタイムの戦闘システムを搭載した『ミネルバトンサーガ』。一時期は1000円以下で売られていたソフトだが、最初からB級RPGと割り切ればかなり楽しめる。なかなかデータが飛ばないS-RAM付きだし、2000円前後で手に入りそうなら迷わず買いだ。広大な地下迷宮はうんざりするが、スタート時に＜上上下左A左右下下B＞とコマンド入力すればゲーム中にスタートボタンで倍速歩行・ワンダリングモンスターなしモードに切り替わる。これならクリアできるハズ。


↑ファイナルファンタジー。ストーリーの核はタイムパラドックスだったりするのだ

もはや『ドラクエ』と並ぶメジャータイトル『ファイナルファンタジー』もこの年の最後に発売されている。が、この『FFI』の戦闘システムは僕は好きではない。全般に攻撃呪文は効きが悪いし、かといって最初に選択した職業は変更不可能。黒魔導師にはさんざん足を引っ張られた。この時の教訓がII・IIIでフィードバックされているので納得はできるが、逆にIをプレイする人はかなり不自由な思いをさせられるだろう。それでもシナリオはピカイチなので損はないけど。

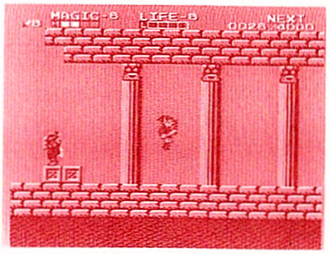

↑ウィザードリィ。パソコン版に先駆けてモンスター原画を末弥純が担当。効果は絶大だった

加えてファミコンではまさか、と思われていた『ウィズ』も87年末に発売された。これは『ウルティマ』とは対照的に移植が見事で、S-RAMのスピードとモンスターの不確定グラフィックなど、パソコン版の欠点を改良した理想型の『ウィズ』に仕上がっている。IIIまでが発売された現在でもシリーズ最高傑作の呼び声高いシナリオだけに、まだ『ウィズ』を敬遠している人はIから入ってみて欲しい。

『リンク』で確立したアクションRPG

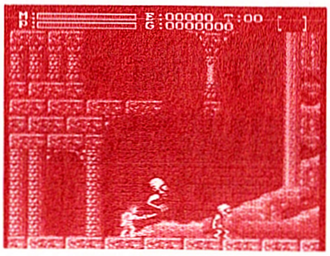
アクションとRPGの境界を引く難しさは前述の通りだが、『ゼルダ』以降に粗製濫造されることとなったRPGの多くは、愚にもつかないアクションゲームに無理矢理RPGらしき要素をくっつけた代物だった。このおかげで一時期はアクションRPGがクソゲーの代名詞のように使われる羽目

識の問題であって、ARPGに面白いものができないのかというと決してそうではない。それを見事に裏づけたのが87年初頭に


↑リンクの冒険。サイドビュータイプのチャンバラアクション。ボスキャラ戦は燃える燃える

発売された、『ゼルダ』の続編でさらにアクション性を強めた『リンクの冒険』だった。下手なアクションゲームよりも操作性が高く、それでいてRPGとしての味つけもいい加減なものではない。そうしたARPGというジャンルの手本を示した佳作である。

『愛戦士ニコル』も、良心的なARPGのひとつに数えられるだろう。どちらかと言えばシューティングと呼べる内容ではあるものの、ARPGは基本的にRPG要素を抜いても遊べるクオリティがなければ成り立たないのだ。


↑ファザナドゥ。操作性が良くないため、一撃で倒せるようになるまでザコでも苦労する

最後にもう一品。手放しには褒められないが『ファザナドゥ』もARPGの良品のひとつだ。パソコン版の大ヒットARPG『ザナドゥ』のファミコン版で、移植というよりアクション性を高めたオリジナル。パソコンからそのまま移植しても、ファミコンで通じるとは限らないもんね。

GAME'S LIST

●「ゼルダの伝説」仁天堂　¥2600（税抜き）●「ハイドライトスペシャル」東芝EMI　¥4900（税抜き）●「ドラゴンクエスト」エニックス　¥5500（税抜き）●「ワルキューレの冒険」ナムコ　¥3900（税抜き）●「マトゥーラの翼」サン電子　¥4900（税抜き）●「魔鐘アイレム　¥5300（税抜き）●「ディープダンジョン」DOG　¥3400税抜き）●「ドラゴンクエストII」エニックス　¥5500（税抜き）●「ヘラクレスの栄光」データイースト　¥5300（税抜き）●「デジタル・デビル物語女神転生」ナムコ　¥4900（税抜き）●「桃太郎伝説」ハドソン　¥5800（税抜き）●「ウルティマ」ポニーキャニオン　¥5900（税抜き）●「ミネルバトンサーガ」タイトー　¥5500（税抜き）●「ファイナルファンタジー」スクウェア　¥5900（税抜き）●「ウィザードリィ」アスキー　¥5800（税抜き）●「リンクの冒険」仁天堂　¥2600（税抜き）●「愛戦士ニコル」コナミ　¥2980（税抜き）●ファザナドゥ」ハドソン　¥5900（税抜き）

忘れ去るには悲しすぎる名作達 アクション編〈ACG編〉

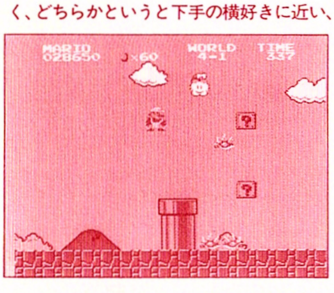
独断と偏見おすすめガイド

文●野安ゆきお

独断と偏見の選出基準とは?

今までに発売されたファミコンソフトは800本を越える。分類の方法によって多少の誤差は出るものの、この中でアクションゲームと呼ばれる作品は300本は下らないだろう。これは少なく見積もっての数であって、たとえばテトリスなどのアクションパズルもアクションゲームというジャンルに加えるならば、その数は500本前後になると考えられる。

この膨大な数のゲームの中から"独断と偏見"によっておすすめゲームを選出するわけだ。当然のことながら、私は300本を越えるアクションゲーム全てをプレイしたわけではない。このことを了承してもらった上で読んでもらいたい。また、私はアクションゲームがバリバリに上手なわけではなく、どちらかというと下手の横好きに近い、



↑これぞアクションゲームの歴史的名作。今や世界中で人気の「スーパーマリオブラザース」

ということを念頭において読んでもらえるとありがたい。

で、"独断と偏見"の基準だが、ここでは2つのことに着眼してゲームを選出することにした。1つは、今プレイしてみても十分に楽しめるゲームであること。もう1つは、ファミコンの歴史を語る上で重要な役割を果たすと考えられるゲームであることだ。このとちらかに属する、と個人的に考えているソフトだけを選んでみることにした。

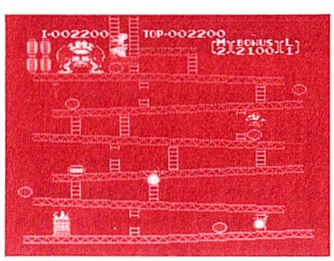
では、この2つの基準に照らし合わせて選出したソフトを、ファミコンの歴史を追いかけながら、年代順に紹介することにしよう。

西暦1983年 歴史の出発点

さっそく本題に入ろう。

まずは忘れちゃいけないソフトとして、ファミコン本体と同時に登場した名作『ドンキーコング』をあげなければなるまい。もともとゲームセンターで人気のあったこのゲームは、2つのボタンによって操作される画期的な作品として、ゲームセンターに登場したときから注目されていた。ちなみに、ボタンを押すことによってマイキャラがジャンプするのはこのゲームが元祖とされている。このマイキャラこそ、現在では押しも押されぬスーパースターとなっているマリオその人である。

そういえば、イギリスのヒースロー国際空港にはゲームコーナーなるものがあり、

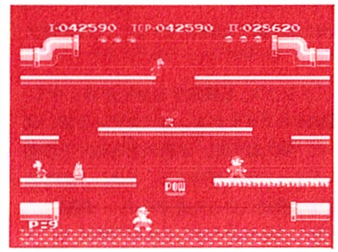


↑千里の道も一歩から。歴史ある第一歩は、このソフトが踏み出した。「ドンキーコング」

そこで唯一稼働していたゲームがドンキーコングだった。まだTVゲームが普及していなかった時代から、マリオは遠くイギリスで頑張っていたのである。こんなに昔から、マリオは海外で下積みを積んでいたのだ。サクセスストーリーの影には、地道な努力が人知れず行われていることの象徴と言える出来事であろう。

当時まだ脇役にすぎなかったマリオは、次の出演作で一気に有名キャラとなる。マリオの名を世間に知らしめたそのゲームこそ、この年の9月に登場した『マリオブラザース』であった。マリオはこのゲームにおいて、ただ跳ねるだけでなく、上の段にいる敵をひっくり返すという高等テクニックを見せてくれた。2人での対戦、もしくは協力プレイというファミコンの新しい可能性を初めて提示したゲームとしても注目したい作品である。

この2本により、マリオはファミコンの顔として一躍有名な人物となった。が、翌年、インパクトのあるさまざまなキャラクター達がマリオのライバルとして名乗りを挙げるのである。



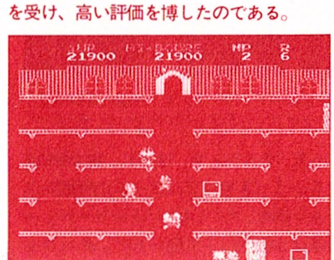
↑任天堂の顔となったマリオくんの、これが事実上の出世作。「マリオブラザース」

西暦1984年 各社が参入

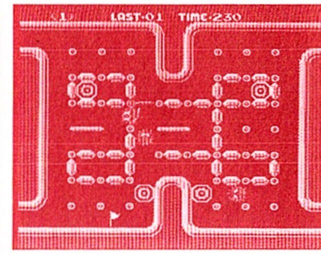
ファミコンが2年目を迎えたとき、そこには大きな変化があった。今では当然すぎることではあるが、サードパーティーの参入はこの年のファミコンを取り巻く巨大な話題だった。ナムコ、ハドソンといった業務用ゲームの人気メーカーがファンコン市場へと飛び込んできたことにより、ファミコンはさらなる飛躍を遂げることになったのだ。

この年で注目したいソフトと言えば、ナムコの『パックマン』と『マッピー』の2本だ。この両ゲーム、今プレイしてみても十分に楽しめる名作である。特にマッピーは現在までに類似するゲームがない独特のゲームシステムを持つゲームとして、ゲームファンに高い評価を獲得している。ゲーム中のリズム感は、最近のゲームにもひけを取らないのではないだろうか?

パックマンに関しては、いまさら言うまでもあるまい。ワゴワゴいう独特の効果音に乗って迷路内を逃げ回るゲームだ。このゲームの主人公であるパックマンこそが、マリオの好敵手として人気を得ることになる。特にアメリカでは「パックマンこそ80年代のミッキーマウスである」という賛辞を受け、高い評価を博したのである。



↑ナムコが眩しいくらい輝いていた頃、名作が数多く存在した。その内の1本、「マッピー」



↑回る回るよマイキャラは回る。独特な操作方法は他に類を見ない。「クルクルランド」

ただし90年代に突入した今、TVゲーム界のNo.1キャラクターの座はマリオに奪われているのも事実である。体を張って頑張るマリオと、口だけの奴とでは最初から勝負は見えていたとも言えるが。

この年、他におすすめソフトをあげるとするなら、本家任天堂の『クルクルランド』を紹介したい。棒につかまることによってクルクルとマイキャラを方向転換させる独特の操作方法は、ぜひ一度経験してみてほしいものだ。今プレイしてみても、かなり新鮮な印象を受けるはずだ。

あと、ファミコン初のオリジナルアクションゲームである『デビルワールド』も、コレクターズアイテムとしては貴重な作品。マニアなら押さえておくべきだろう。画面上部で踊っている(ように見える)デビルくんを見ただけで、当時は笑えたものである。

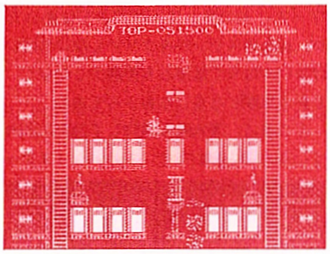
西暦1985年 ACG黄金期

3年目に突入すると、サードパーティーの参加は当然のこととなり、数多くの名作ソフトが登場することになる。ここらへんがファミコンにおけるアクションゲームの黄金期と呼べるのかもしれない。一気に列挙してみよう。

まずは5月。ジャレコから『忍者くん』が発売される。ジャンプして撃つ、という現在のアクションゲームの主流を確立したゲームである。忍者くんシリーズは難しい、というイメージもあるが、1作目のこの作品はそれほど難易度も高くなく、万人に勧められるレベルに仕上がっている。業務用からの移植である。

同じく5月。タイトーからは『ちゃっくんぽっぷ』が登場。爆弾を使用しながらゴールを目指すゲームである。マイキャラの動きの可愛さにおいては、現在でも5本の指に入るのではないだろうか。難易度は高くないので、ファミコンをやったことのない女の子用のナンパアイテムとして効力があるかもしれない。保証はしないが。

6月。ナムコは『ディグダグ』を発売。ゲーセンで大ヒットしたゲームの移植である。地面をうまい形に掘ることでトラップを作り、敵を大量にやっつけるのが快感だった。地道にクリアを目指すか、じっとガ

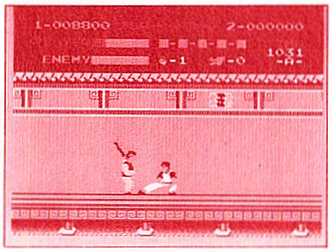


↑労働者役も黙々とこなすマリオくん。額に光る汗がステキだ。「レッキングクルー」

マンして一気に大量得点を狙うか、パックマンでも見られた２者択一のジレンマによる面白さは、このゲームで確立されたと言っていいだろう。マイキャラの武器がポンプというのも個性的でよい。ゲーム好きを自称する人なら、ぜひ押さえたいソフトだ。

６月はもう１本。任天堂の『レッキングクルー』を紹介しよう。ハンマー片手に、画面上の壊せる物を全て壊せばクリア、という豪快なゲームシステムが素敵だった。ボンバーマンとロードランナーを足して２で割ったようなゲーム、というのが説明としては妥当だろうか。ちなみに、主人公はスーパースターに脱皮する寸前のマリオくんである。

続いては『スパルタンＸ』。格闘アクションの元祖的作品だ。わさわさと出現する敵を蹴散らす壮快感において、このゲームの右に出る作品はないのではないだろうか。それほど楽しいゲームだ。操作方法がシンプルなので、初心者こそが楽しめる作品である。ゲームに偏見を持っているお母様方にプレイさせてみると、突然ファミコンに



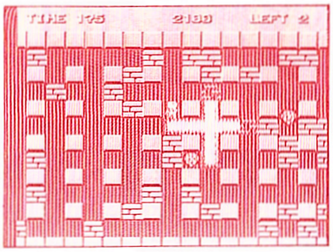
↑殴って蹴ってストレス解消。これで誰もがすっきりなれる。一家に一つ「スパルタンＸ」

目覚めたりすることがあるらしい。ただし、私個人はそいういう例は１件しか確認していないのでそのつもりで。

そして９月。これだけは絶対にはずせない『スーパーマリオブラザーズ』だ。説明は不要だろう。もしまだプレイしていない人がいたら、絶対にプレイしてみるようお勧めする。これこそアクションゲームの基本にして最高傑作だ、と断言する人もいるくらいの作品だ。

一気に飛んで12月。この年最後をしめくるのはハドソンの名作『ボンバーマン』。ひたすら爆破すればいいという豪快なシステムはプレイヤーを選ばない。誰でも楽しめる良品としてプッシュする。最近各種ハードでリバイバルされていることからも、その面白さは想像できよう。

最後に、1985年発売のソフトの中で、万人に勧められはしないが捨てがたい味のある作品を列挙しよう。『エレベーターアクション』、『シティコネクション』、『バックランド』、『バーガータイム』の４本だ。懐古趣味が動機なら、これらの作品はプレイしてみる価値が十分にあるだろう。



↑破壊欲を満たすには最適。フセインさんにプレイさせたらハマリそう。「ボンバーマン」

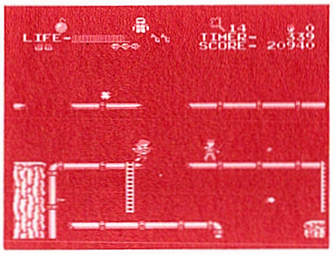
西暦1986年 ディスク登場

この年、ファミコンに大きな変化が訪れる。ディスクシステムの登場だ。カセットの３倍の容量のゲームが安価で買え、しかも書き替えが可能。このキャッチフレーズにゲームファンは狂喜し、ファミコンの話題はディスク一色に染まるのだった。

が、ここに不幸があった。ディスクシステムの登場と重なるように発売されたコナミの『グーニーズ』こそ、この悲劇の主人公だ。アイテムを駆使して迷路状のマップを進んでいく、現在のアクションゲームの１つのスタイルの先駆的作品なのだが、いかんせんタイミングが悪すぎた。その完成度とはうらはらに、あまり知られていない作品になってしまった。プレイしてない人がいたなら、ぜひお勧めする。

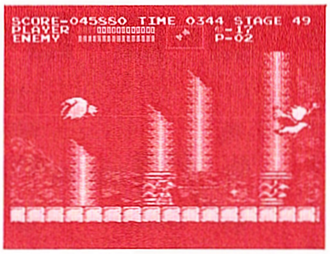
夏になると、そのディスクで『スーパーマリオブラザーズ２』が登場する。無限増殖を前提に作られたこのゲーム、難易度がぶっとんで高い。ゲームシステムや完成度は一級度なのだが、よほどアクションゲーム慣れしていないとクリアは無理。素人が手を出す場合、左手親指の皮１枚を捨てる覚悟でどうぞ。私は２枚と引き替えにクリアした。

この夏はもう１本、『スーパーチャイニーズ』を紹介しよう。他の名作ソフト同様、現在でも続編が作られ続けているシリーズとなった。敵を殴って倒すカンフー物なのだが、ここに石を押すというアイディアを入れたのがミソ。２人協力プレイと途中、ついつい無意識の内に仲間を邪魔してしまう。意識的にやるヤツもいただろうけど。



↑原作の映画より、こっちの方が楽しめる作品ではないだろうか。「グーニーズ」

続いて、これまた名作と呼ばれるわりに知名度は低かった『メトロイド』を紹介しよう。本家任天堂が作った迷路探索型のアクションゲームである。やったことのない人は、ぜひやってみよう。面白さは保証する。エンディングでビキニ姿を見るのが、当時はステータスだった。



↑コナミの音楽センスはこの１本で証明された。しなるムチが美しい「悪魔城ドラキュラ」

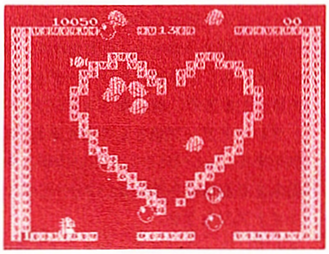
秋になると、これまた名作の『悪魔城ドラキュラ』が登場する。コナミの音楽センスを世間に知らしめた重厚なBGMと、主人公シモンの操るムチの動きが素晴らしい。これまた現在まで続編が作られている名シリーズである。この原稿を書くために久々にプレイしてみたら３面でやられた。なさけない。

さて、この年のコレクターズアイテムとして重要なソフトは、やはり『クレイジークライマー』だろう。２つのコントローラーの十字ボタンを両手で操る独特の操作方法はスゴイ。今改めてプレイしてみると、なかなか笑えるかもしれんぞ。

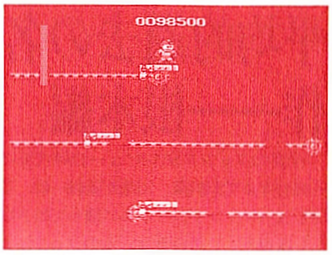
西暦1987年 思考ゲーム台頭

この年あたりから、ファミコンの主流はアクション系から思考型へと移行しつつあった。数多くのソフトが発売されたわりには、アクションゲームは少なかった。それでも、いくつかの楽しいソフトがある。紹介していこう。

まずは７月。フジテレビの『夢工場ドキドキパニック』を挙げねばなるまい。タイアップ商品としてマイナスイメージがあったかもしれないが、ゲーム内容は面白い。任天堂スタッフが作ったこのゲーム、事実上のスーマリ３だと言い切ってもいいだろう。なんでもかんでも持ち上げ、そして投げ付けるゲームシステムは透逸だ。



↑アイディア満点。じっくり取り組むもよし、ワイワイ遊ぶもよしの名作。「バブルボブル」



↑アクションゲームの本道をゆく硬派ゲーム。やりごたえには満点をつけたい「ロックマン」

10月。タイトーから『バブルボブル』が登場。泡を吹いて敵をやっつけたり、その泡の上に乗ったり、水が流れて来たり、稲妻が飛んできたり、とまあ色々なアイディアが詰まったゲームだ。キャラも可愛く、これまたナンパアイテムとして使えるかもしれない。例によって保証はしないが。

そして12月。カプコンから『ロックマン』の登場。難易度は高く、上級者のプレイを見ているだけで神経が切れそうになるゲームだが、やりごたえはある。アクションゲームの腕を磨くためには最適のゲームと言えるだろう。初心者には間違っても勧められない難易度である。

さて、これで1983～1987までに発売されたアクションゲームに関する紹介を終えよう。

ちょうど今、つまり1987年末は、日本中にドラクエIIIの発売直前の熱気が沸き上がっていた頃。その化け物ソフトが1988年以降のアクションゲームにどのような影響を与えたのか？　それは次号での話となる。

GAME'S LIST

●「ドンキーコング」任天堂／¥4500　●「マリオブラザース」任天堂／¥4500　●「パックマン」ナムコ／¥4500　●「マッピー」ナムコ／¥4500　●「クルクルランド」任天堂／¥4500　●「デビルワールド」任天堂／¥4500　●「忍者くん」ジャレコ／¥4500　●「ちゃっくんぽっぷ」タイトー／¥4500　●「ディグダグ」ナムコ／¥4500　●「レッキングクルー」任天堂／¥5500　●「スパルタンＸ」任天堂／¥4900　●「スーパーマリオブラザース」任天堂／¥4900　●「ボンバーマン」ハドソン／¥4900　●「エレベーターアクション」タイトー／¥4900　●「シティコネクション」ジャレコ／¥4500　●「バーガータイム」ナムコ／¥4500　●「グーニーズ」コナミ／¥4900　●「スーパーマリオブラザース２」任天堂／¥2500　●「スーパーチャイニーズ」ナムコ／¥3900　●「メトロイド」任天堂／¥2600　●「悪魔城ドラキュラ」コナミ／¥2980　●「クレイジークライマー」日本物産／¥5300　●「夢工場ドキドキパニック」フジテレビ／¥2980　●「バブルボブル」タイトー／¥3500　●「ロックマン」カプコン／¥5300

独断と偏見おすすめガイド

〈STG編〉

シューティング編

単なるかつての名作よりも今でも手応えのある作品を

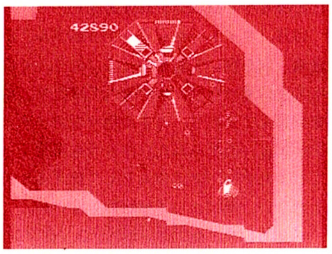
文●根本康弘＆作山哲広

平均的過去の名作——根本編

今回のジャンル別レビューの時代分け——1987年までが前編、以後が後編——は、ことシューティングジャンルに限ってはきびしい条件だ。この分野は、他のジャンルと違い、ファミコン初期あたりに一気に盛り上がり、その後次第に本数が減少してきた。その反面、PCエンジンなどで多数発表されているが。

とりあえず印象に残った作品群をピックアップし、"かつての名作"と"今でも遊べる良質ゲーム"に分類して考えてみる。

まずは"かつての名作"、つまり発売当時

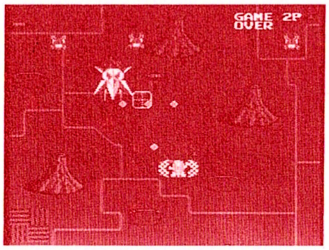


↑84年「ゼビウス」。ゲーム性・移植度など当時としてはハイグレード。隠れキャラも話題に

は画期的だった、あるいは大ヒットしたが、最近のゲームに慣れた人にとってはまどろっこしく感じられそうな作品群からだ。各作品を名作たらしめるポイント、さらに今となっては気になるポイント、この2点をメインにして数タイトルを分析する。

シューティングの流れを決定付けた重要な作品と言えば「ゼビウス」がある。この名作がシューティングジャンルに持ち込んだものは数多い。対空・対地の武器使い分け、かくれキャラ、無敵などの裏技——もっともこれはゲーム性には関係ないが——などである。が、今となってはスピードが遅くパワーアップなしの、決してスマートとは言えない自機に愛着は持てない。後述の「インベーダー」等に比べ、現在のゲームにより近いスタイルなのでよけい気になるのか。

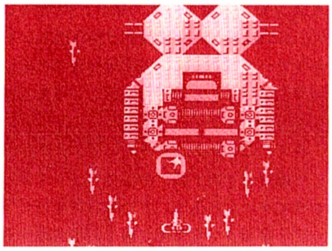
続いて「ギャラガ」。デュアルファイターはパワーアップのはしりだ。変に凝っていないシンプルさが遊びやすさにつながっていたものの、今となるとスカスカして地味っぽく感じる。



↑86年「ツインビー」2人同時プレイだと合体攻撃ができた。敵も自機もプリティなデザイン

「スペースインベーダー」は言わずと知れた作品であるのだが、ファミコン版の発売は85年、つまり「ゼビウス」らの作品によりシューティングそのものが変化し始めている時期だ。そこに化石のような本作が登場する。一大ブームを起こした作品ゆえにゲーム性は見逃せないものの、今の我々の目で見れば、単色、弾数が1つだけ、よけいなものが何もないことは逆につかれを覚えたりもする。

次に「スターフォース」。縦スクロール連射型のスタートと言うべき作品だ。ゼビウススタイルにパワーアップを加え、さらに打ちまくる快感という点を発展させる。が、



↑86年「B—ウイング」パワーアップウイングの数が多く、ステージ数はさらに多い

一本調子のグラフィックが続き、連射しているうちに疲れて飽きたりする。

縦スクロールシューティングにしては派手なパワーアップが特色の「ツインビー」は2人同時プレイが可能だった。「グラディウス」に引き継がれることになるオプションやバリア、コミカルなキャラクターたちなど、親しみやすい要素の詰まった好作品だ。ただ、安っぽいグラフィック——それが味でもあるのだが——ボスらしくないボスなどは気になる点ではある。

前述の「スターフォース」のパワーアップバージョンと言えるのが「スターソルジャー」だ。2重スクロール、巨大なボス、「スターフォース」より増えたパワーアップなどが目にとまるが、単なる「スターフォース」グレードアップ版として考えると寂しい気がする。のっぺりとしただけのボスや、結局あまり新鮮味を感じないステージなどがマイナスだろうか。

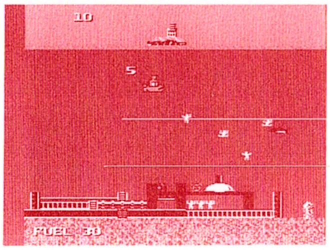
そして、「スーパースターフォース」。基本は「スターフォース」だが、地上アクションと謎解きをもこなす。様々なタイプのステージを行ったり来たりするアドベンチャー要素とのからみがポイントだ。しかし、「なぜ謎解きが？」と思いたくなるうえに、シューティングに重きを置いていないこと、ステージ移動が有料なのをはじめとした限界を感じることなど気になる所は多い。

以上7タイトルを名作としてピックアップしてみた。

ひと味違う名作たち——作山編

ファミコンの発売初期から2、3年間というのは、まだ「ファミリーコンピュータ」の時代で、一家団欒の中、テレビの前に家族が集まり、子供の遊んでいるゲームを見ながら父や母、兄、妹などがヤジを飛ばしていた時代である。その頃、シューティングゲームは既に繁栄の絶頂期にあり、たまに子供の目を盗んで父親などが、慣れない手つきで手に汗をかきながらシューティングゲームで遊ぶ光景なんてのも見られた。

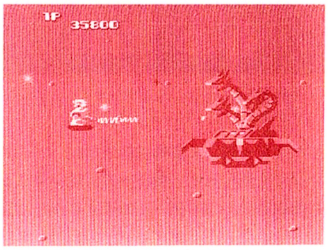
しかし、次から次へと発売される数々のシューティングゲームの内容はしだいに難しくなっていき、やがてそれは父親達の手に負えない物になっていった。このころからファミコンは、"目に悪い、頭が悪くなる"などのとんでもない非難の言葉につるし上げられてしまう。たしかに、出せば売れるという時代だったので、相当ひどいゲームもあったのは確かではあるが、そんな当時でも中にはキラリと光るシューティングゲームがいくつかあったのだ。まずは「Bウィング」。アーケードからの移植ソフトで、10種類の武器（ウイング）を使いわけて全30ステージを進んで行くというものだ。パ



↑86年「スクーン」。横スクロールの海中シューティング。撃つだけではないゲーム展開を持つ

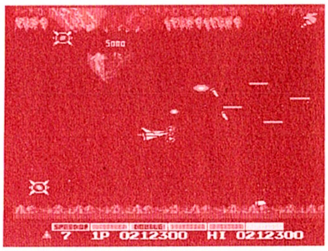
ワーアップの多さは当時驚きではあったが、30ものステージをクリアしなければいけないのは今では単なる苦痛でしかなく、しかも単調となるとなおさらである。

2つ目は、潜水艦を操作して海底に捕れている人間を救助していくという「スクー



↑86年「マグマックス」パーツを集めてロボットに変型する。が当たり判定も大きくなる

ン」だ。このゲームの注目すべき所は、その人間を救助すること。海底にあるドーム型の建物を撃つと、人がゴミのようにドーンと画面に散らばる。それを潜水艦で拾っていくのだが、モタモタしているとサメが出て来て人々をパクパク食べていってしまうのだ。そして、何とか10人救助すると画面上部の海上に人工島が出現する。その人工島に10人全部を乗せればパワーアップが出来る。と、まあアイデア自体は拍手物なのだが、いかんせんこのゲームも今遊んでみるとステージ構成や敵キャラの動きが単調この上ない。実にもったいないソフトである。この2つのソフトのような正統派シューティングの他に、自機がロボットに変形する"ロボット物"も数多くあった。いく



↑86年「グラディウス」。横スクロールシューティングの最高作。BGMもエクセレント！

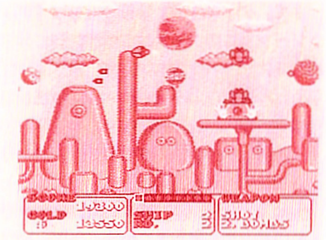
つか挙げてみると、「デグザー」「フォーメーションZ」「ヴォルガードII」「マグマックス」「マクロス」「アーガス」などがある。「デグザー」は、迷路状の通路を進んで行くのだが、ロボットに変形した後の設定が甘く、ある場所で変形するとハマってしまって動けなくなるというバグがあったりした。「フォーメーションZ」も、ロボ形態にはあまり利点はなく、1種のハンデ的な扱いになっている。また、「ヴォルガード」や「マクロス」も、ロボ形態は自機の発展型であってパワーアップではないのだ。だが、「アーガス」「マグマックス」の2つは、"ロボット＝メチャクチャ強い"の定義があり、「アーガス」は無敵「マグマックス」は最強パワーアップといった"うまい物は最後に取っておく"的設定が生きていて、強くなった優越感が味わえる。それでもみんな、1つの

アイデアだけで作ってしまったゲームの感じがあり、今遊ぶとなると、全てあまりお薦めは出来ない。以上8タイトルを私は名作として挙げてみた。

もしこの内のどれかを友達が持っていたら、ちょっと借りてやってみてほしい。あまり楽しめはしないと思うが、今のゲームにない奇抜なアイデアに驚くことは必至だ。

私はこれが好きだ——根本編

今でも遊べる良質ソフトといったら、まずは何と言っても「グラディウス」をプッシュする。シリーズを通じて感じるのは、あまりにもしっかりとした、魅力ある世界観、ゆえにただようグラディウススピリッ



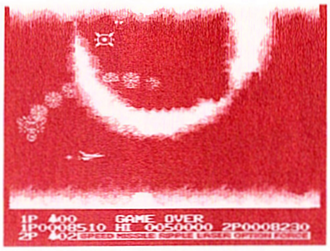
↑87年「ファンタジーゾーン」。前線基地8個破壊後、固定ボス面へ。少々何度か高い

トである。逆火山、モアイ、触手などが、あたかも必然性を持ってそこにいるかのように存在する。もちろんパワーアップもそれら同様に重要だ。この「グラディウス」から、シリーズ中最新作である「パロディウスだ!」まで、基本的に変わっていない、完成されたカプセル・パワーアップパターンはスマートだ。ウェポンに関して特記すべきことも多い。ミサイル、ショットの打ち分け、シールド、そして最重要なのがオプション。アーケードに比べ装備数が2に減ったが、それでも従来のゲーム性をひっくり返すほどのものだった。ファミコン版ならではの味付けもある。ステージワープやフル装備コマンド、連射テクなどだ。

もちろん欠点が目につかないわけでもない。前述のオプションが2つだけなのを始めとして、短くなったレーザー、小さなビッグコア、なくなった二、三の見せ場など。でもこれは全てアーケードと比較しての話であって、ファミコン単体として考えれば充分なゲーム内容だと確信している。

次にピックアップしたいのが「ファンタジーゾーン」だ。自機も敵もコミカルに描かれているが、見た目に反してちょいと難しい。良く考えられたボスキャラとの対戦は熱くなる。パワーアップをお金で買うのはアイデアものだが、ちょいとせせこましい気分にさせられてしまう。ウェポンは時間制だが、強力なものを装備したときには快感が押し寄せてくるものだ。

気になる点と言ったら、まず背景の色のけばけばしさだ。敵や弾丸がそこにとけこ



↑87年「沙羅曼蛇」。全6ステージはそれぞれに特色を持つ。「グラディウス」よりレーザー長し

んでしまって、ミスしやすいわけだ。武器の価格がどんどんあがっていくのも困る。後半ステージではそれが恐怖だったりする。あとは時間制の武器といったところか。

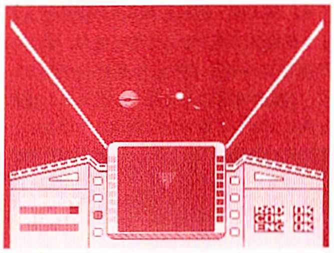
先の「グラディウス」の続編「沙羅曼蛇」も今でも遊べるタイトルのひとつだ。アーケードでは採用されていなかった「グラディウス」同様のカプセルパワーアップ方式、横スクロールと縦スクロールを交互に配置したステージ構成などに特色があった。細胞や内臓などのグロテスクさを取り入れたり、炎の波がとび出したりと、奇抜なステージ構成、グラフィック強化など、注目すべき点が多数見られる。余談だが、「コナミワイワイワールド」のシューティング面はツインビー+沙羅曼蛇ステージだった。

「グラディウス」と比較すると、なぜか「沙羅曼蛇」の欠点のほうが目につきやすい。当り判定がアバウトかなという気がするし、スプライトにも問題がある。ひどい時には自機が消えてしまうことも…。

とりあえずここにセレクトした3本は、今でも充分にプレイしごたえがあるはずだ。特に「グラディウス」に関しては、胸を張って言っておくが、愛している。

私はこれを推す——作山編

さて、私の"今でも遊べる良質ゲーム"は「スターラスター」と「ザナック」の2本だ。「スターラスター」は3Dシューティングゲームの最高峰ともいえるソフトで、宇宙の各所にいる敵の所までワープで乗り込

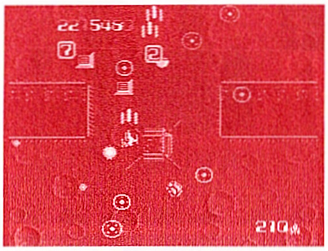


↑85年「スターラスター」。レーダー類に慣れることがまず必要。3Dシューティング

んで、戦闘に勝ち全滅させるのが目的なのだ。また、シミュレーションの要素も含んでいて、敵に支配されそうになっている惑星などを守ったりもしなければいけない。

このゲームの面白い理由の1つは、やはり敵との戦闘だろう。敵団のド真ん中にワープしたのに、敵は1つも見あたらない。そのうちレーダーに効果がポツポツと映って来る。やがて肉眼でも見えるようになり戦いの幕が切って落とされる。この独特の間が他のシューティングにはない緊張する一瞬なのだ。ザコキャラを倒すと、ボス的存在の人工惑星が登場し、1対1の白熱の戦いをくりひろげる。自機の操作は、慣れるまでたいへんだが、1度覚えてしまえば気持ち良いくらい自由に宇宙を移動できる。「スターウォーズ」を彷彿とさせるこのソフト、3Dのドッグファイトだけでも十分に遊べてしまうゲームなのだ。ただでさえ少ない3Dシューティングゲーム、持っていてソンはないと思う。

もう1つは、ファミコンで初の高速スクロールをして、当時のユーザーを驚かせた「ザナック」だ。自機は7種のパワーアップができ、またオート連射(もどき)でボ



↑86年「ザナック」。コンパイル制作の縦スクロールシューティング。ディスクの片面

タンを押しっぱなしでOK。しかも人工知能搭載で、プレイヤーの強さによって、難易度が変化するという今までにないシューティングゲームだった。そして、前述の7種のパワーアップも変化に富んでいて、次から次へとこれでもかというぐらい驚きの連続なのである。今、このゲームを発売しても、だれも違和感は持たないと思うほど、カッコよくてハデハデなシューティングゲームなのだ。遊んでいると、本当にディスクの片面だけのゲームとは思えないのである。ハッキリ言って私の1番のお薦めソフトは、この「ザナック」で決まりなのだ。

ちょっと渋いけども良質ゲーム

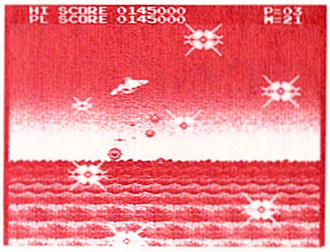
ここで2人でピックアップした、ちょいと渋めで目立たないかもしれないが、妙な



↑86年「もえろツインビー」。隠れキャラがこれでもかと出る。合体攻撃が何となくおしゃれ

味があってキラリと光る作品を3タイトル紹介したいと思う。

「もえろツインビー」…3人同時プレイが可能だが、3人だと何が何だかわからなくなって大笑いだ。横スクロール・縦スク



↑87年「ファルシオン」。3Dスコープ対応のディスクソフト。とにかくハードな内容

ロールのステージが交互に出てくるんだっけ。変てこなキャラクターがどばーっと出てきて、せっせとパワーアップだ、って感じで終わっちゃう。撃つとか攻略するとかいったことよりも、"ノリ"そのものを楽しむべき、手頃な難度の作品だ。

「ファルシオン」…3Dスコープ対応のもちろん3Dのシューティング。あふれるほどのスピード感とか、メタリックなデザインの敵キャラクターなど、"カッコ良さ"は、ちょっと他にはない作品だ。きれいなグラフィックと音質の良さがいつまでも印象に残る難しめのゲーム。

「セクションZ」…ルート選択式の、オーソドックスだけど細部にまで気配りがきいていて気持ちのいいソフト。ゲームにマッチしたBGMに、ボタンによってショット方向を撃ち分けるなどカプコンらしいムードがただよっているのがまた良し。変化



↑87年「セクションZ」。ワープを繰り返して進む。Aボタンで右、Bボタンで左側にショット

に富んだパワーアップの数々やカッコいいボスなど、グレードが高い。

●「ゼビウス」ナムコ／¥4900(税抜き)●「ギャラガ」ナムコ／¥4500(税抜き)●「スペースインベーダー」タイトー／¥4500(税抜き)●「スターフォース」ハドソン／¥4900(税抜き)●「ツインビー」コナミ／¥4900(税抜き)●「スターソルジャー」ハドソン／¥4900(税抜き)●「スーパースターフォース」テクモ／¥5300(税抜き)●「Bウイング」データイースト／¥4900(税抜き)●「スクーン」アイレム／¥4900(税抜き)●「テグザー」スクウェア／¥5500(税抜き)●「フォーメーションZ」ジャレコ／¥4500(税抜き)●「ヴォルガードII」dBソフト／¥4900(税抜き)●「マグマックス」日本物産／¥4900(税抜き)●「超時空要塞マクロス」バンダイ／¥4500(税抜き)●「アーガス」ジャレコ／¥4900(税抜き)●「ファンタジーゾーン」サン電子／¥5300(税抜き)●「沙羅曼蛇」コナミ／¥4900(税抜き)●「スターラスター」ナムコ／¥4900(税抜き)●「ザナック」ポニーキャニオン／¥2900(税抜き)●「もえろツインビー」コナミ／¥3100(税抜き)●「ファルシオン」コナミ／¥2900(税抜き)●「セクションZ」カプコン／2980(税抜き)

'83〜'87で発売されたAVGはカセット８作、ディスクで６作の計14タイトル。この中でボクが選んだオススメはカセット３作、ディスクで２作。どれも秀作揃いだ。

堀井ブランドはAVGから

ファミコン初の本格的AVG として知られる「ポートピア連続殺人事件」はシナリオ堀井雄二、プログラムチュンソフトというドラクエシリーズで有名なゴールデンコンビで作られている。BGM がない上に、貧弱なグラフィック、未成熟なコマンド形式ではあるが、それを補うだけのシナリオを楽しむゲームプレイは十分に期待できる。

堀井雄二氏はなるべく制約の少ない自由に移動できるゲーム作りというコンセプトを持っているという話を聞いたことがあるが、この「ポートピア殺人事件」も後で挙げる「オホーツクに消ゆ」も、このコンセプトにキチッとはまっている。今でこそ、この手法は珍しくないが、当時は（主にパソコンで）ストーリーにピチッと沿った一本道AVG が多かった中、「ポートピア殺人事件」は移動自由度の高いAVG だった。またこの自由移動型AVG の場合、ストーリー構成がメチャクチャになる可能性があるが、そこをうまく調整してのシナリオは、さすが堀井雄二である。

ただ、このソフトに短所もいくつかある。最初に言ったように未成熟なシステムもその一つ。特にパスワードコンティニューができないというのはキツイ。一度解いた場所を何度もプレイするっというのは、かなりのストレスを感じさせられる。また、ファミコン用にとシナリオが強引に変更されている点にも不自然さが残るところである。



⇧ポートピア殺人事件。最後に思わぬドンデン返し。パッケージのイラストがヒントとは

次に紹介するのは「北海道連鎖殺人事件オホーツクに消ゆ」。これもシナリオ担当は堀井雄二だが、ログインソフトで発売はアスキー。ストーリーの流れはざっとこんなものだ。――東京湾に浮かんだ死体の身元を追って舞台は北海道へと。そして、北海道で起きる第２、第３第４の殺人事件。これらの連続殺人事件のつながりは何か。犯人探しに北海道の各地を飛び回る、といった具合だ。基本は例の自由移動型AVG だが、「ポートピア殺人事件」でのゲームシステムの弱さを克服し、シナリオもさらに磨きがかかっている。

アドベンチャー編〈AVG編〉

ファミコンAVGの創世記・古きなかにも秀作アリ！

独断と偏見おすすめガイド

文●響 あきら



⇧オホーツクに消ゆ。ストーリーの巧みさに堀井雄二氏のキレが光る。システムも使い易い

登場する多くの人々に聞き込みをしながら、事件のウラに隠された人間関係と過去のヒミツを暴いていく。ノリは渋めの「特捜最前線」といった感じ。かなり謎が難しいし、人間関係も複雑なので、ラクには解けないけど、パスワードコンティニューだし、ゲーム中にブラックジャックに勝つと、かなり有効なヒントをもらえるので、行き詰まっても大丈夫。ハッキリ言ってこれはオススメソフト。今プレイしても古さは全く感じさせないので、中古ソフト屋で見つけたらソク買い。シナリオ家としての堀井雄二をドラクエより鮮明に感じとれるハズ。

感情移入に重点 さんまの名探偵

３作目は、「さんまの名探偵」。ナムコ初のAVG、吉本興業のお笑いキャラを使った関西AVGと当時は話題の多いゲームだった。吉本のお笑いキャラとゲーム中に組み込まれているアクションゲームがいくつかあるため、軽いノリのおちゃらかゲームに取られがちだが、実際にプレイしてみると正当派AVGであることに気がつく。



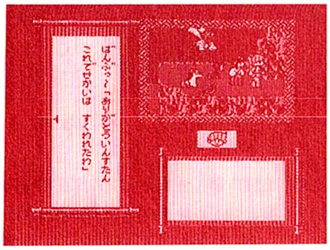
⇧さんまの名探偵。各キャラの個性が活かせていないが、ゲームの内容自体は良くできている

内容は桂文珍が殺され、さんまと一緒に犯人を探しだすというもので、ゲーム進行は証拠品を集めながら、登場人物に尋問していくことが基本となっている。移動画面にマップ表示を使用しているが、これが現在の捜査状況と移動感覚の両方を視角的に強め、ゲームをわかりやすくしている。登場人物もさして多くないので、人間関係さえちゃんと把握していれば、つまづく点はほとんどないハズ。また、万一行き詰ったとしても、「オホーツクに消ゆ」と同じように、勝つとヒントがもらえるギャラクシガニなるものがある（発売はこちらが先）。ラスト前の盛りあがりもナカナカ楽しい。

ただ、難波花月、道頓堀と言われても関西以外の人はピンとこない。地名と言ってしまえばそれまでだが、実在の人気キャラクターを使っているので、感情移入ができるか、できないかが、このソフトの賛否を決める可能性がある。好みが分かれるところであろう。ちなみにボクは東京人だけど、充分楽しめたことを付け加えておく。

反骨精神が魅力の新・鬼ヶ島

ディスクでは、やはり名作AVG「新・鬼ヶ島（前編・後編）」を推す。身近な昔話を題材に使い、うまくまとめながらも、各所に見られる反骨精神的なパワーに好感がもてる。例えば、日本古来の神の象徴である竜を最後まで悪玉として使ったり、努力&正直者であるはずの金太郎がキザだったり、泥船が木船より優っていたりと、昔話を決してキレイ事だけに利用していないところにセンスを感じる。また勧善懲悪的傾向をもつ任天堂らしからぬ印象も受けた。



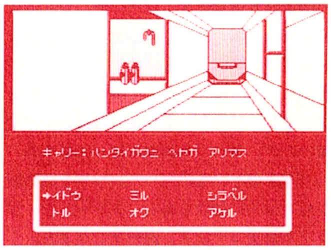
⇧新・鬼ヶ島。ナメてかかると痛いめにあう中辛AVG 。ディスクでの任天堂の意地を見せる

この任天堂らしからぬ印象はゲーム難易度にも感じられる。解けぬことはないけれど、反則スレスレの謎が前編、後編を通していくつかあるのだ。任天堂は常に模範ソフトを作るところ、そんなイメージがあったボクには、この「新・鬼ヶ島」には反逆児としてのショックがあった。

今このソフトは前・後編で書き換え料金の1000円だけで手に入る。スーパーファミコン発売を前に、任天堂を再認識する上でも「新・鬼ヶ島」をやってみる価値はある。

AVGの原点デッドゾーン

さて、ディスクの２番目の推しは「デッドゾーン」。このゲームは自由移動型とは相反する脱出クリア型AVG だ。脱出クリア型とは移動できる範囲が小さく（極端な場合は一部屋内のみ）、移動できた＝クリアというAVG である。この脱出クリア型AVG は自由度が低いが、目的を見失いにくいという利点があり、また多くの画面表示が主人公の視点から見た３Ｄ表示なので、臨場感が強く感じられる。ボクは「デッドゾーン」のこの臨場感にホレている。グラフィックは線と面が多くて、お世辞にもキレイと言えないが、プレイしていると本当にそこにいるっという感じがするのだ。そこにいるっという感じはAVG の生命線。そういった意味では「デッドゾーン」はAVGらしいAVGなのである。



⇧デッドゾーン。ディスク版での初AVG 。同件者のキャリーの存在感が薄いのは、残念

GAME'S LIST

●「ポートピア連続殺人事件」エニックス ￥5500（税抜き） ●「北海道連鎖殺人事件オホーツクに消ゆ」アスキー ￥5800（税抜き） ●「さんまの名探偵」ナムコ ￥4900（税抜き） ●「新・鬼ヶ島」任天堂 前編￥2600・後編￥2500（税抜き） ●「デッドゾーン」サン電子 ￥2980（税抜き）

独断と偏見おすすめガイド

〈SLG編〉

シミュレーション編
とは言っても、たったの3本しかないんだけど…

文●タイレル辻

やっぱり対戦型が一番かも

この83〜87年という時代は、まだSLGというのがファミコンユーザーには難しすぎるんじゃないか、と思われていた時代だ。だから、後期にやっと3本（本当は4本だけど）発売されただけになっている。これ以降は、御存知の通り「信長の野望」とか「ベストプレープロ野球」なんていうのが出てくるんだけどね。

さて、その初期作3本のタイトルはというと、ディーヴァ、パルサーの光、そしてブリーダーとなっている。覚えているタイトルがあるかな？　それではイチオシの「ブリーダー」から紹介しましょう。

「トップブリーダーが推薦する…」なんていうフレーズのペットのエサのCMがあるよ。それから想像してもらえれば簡単にわかると思うけど、ブリーダーというのは、調教師、みたいな意味があるんだ。単なる調教師と違うのは、その姿形、能力といったところまで管理するところだろう。その、動物を戦闘用ロボットにしたのが、このブリーダーというゲームなんだ。それぞれ特徴の違う数体のロボットの中から1台を選び、決まったボーナスポイントを、いろいろな特性（素早さや防御力、攻撃力といったもの）に振り分けて、自分のロボットを作り上げて、それを他のロボットと戦わせるわけだ。戦闘シーンはすべてコンピュータが勝手にやるので、プレイヤーは、ポイントをどのように振り分けるか、というのを考えるだけ、となっている。システムは、ベストプレープロ野球である、と考えればいいかな？


↑フィールドの中をぐるぐる回りながら、攻撃したり、避けたりする

とまぁ、以上の説明だけだと単純そうに聞こえるかも知れない。しかし、単純そうなものほど奥が深いのもまた事実。破壊力だけを強くしても、素早い敵には全然当たらなかったり、防御率をいくら強くしても、トロければいつかは破壊されてしまう。ようするに、あちらを立てればこちらが立たず、ということになってしまう。そこらへんの、微妙な調節が難しい、逆にいえばそこらへんが楽しいところなんだろう。

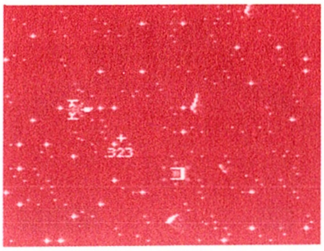
そして、このブリーダーには、プレイヤーをムチャクチャ熱くする要素が盛り込まれている。それは「対戦」だ。つまり、自分の作ったロボットと、他人の作ったロボットを戦わせる事ができるんだ。これを多人数でトーナメントなんかでやると、盛り上がるなんてもんじゃないぞ！　実際、必勝本ではない某編集部ではこれでカケしてたり（マネしないように）、某編集部では紙面で募集して、読者同士のトーナメントなんてのをやっていたりしている。当時はそれだけ盛り上がっていたという事でもあるわけだ。ディスクというのがちとつらいところかもしれないけど、これは名作のうちに入るソフトなので、是非ともソフトライブラリにいれてもらいたいものだ。

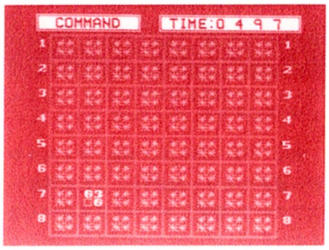

↑対戦の場合は、相手の弱い能力のところをいかについていくかが勝負どころだろう

お次は「パルサーの光」だ。これは、古いパソコンユーザーなら必ず1度は遊んだ事があるという、「スタートレック」というソフトをファミコン用にアレンジしたもの。アレンジといってもグラフィックぐらいで、基本的なシステムはほとんどかわりないんだけどね。

プレイヤーは、戦闘艦エンタープライズを操り、決められた年数の間に、星系にいる数十隻のクリンゴン戦艦すべてを破壊しなければならない。

まず最初は、8×8に区分けされた星系のうちの一つにいる。そこで広域レーダーを使うと自分の星系の回りの8つの星系の中身がわかるようになっている。小惑星が何個あって、クリンゴン戦艦が何隻いて、ベースがあるかどうか、といった情報だ。それを見て、クリンゴンがいればそこへワープして、星系内マップに移り、クリンゴン戦艦を攻撃、破壊する。ここで、早めに破壊しないと、シールドが破られ、ワープエンジンやノーマルエンジン（星系内移動用）、広域レーダー、クルーなどが被害を受ける事になる。クリンゴンがいなければ、2〜3星系ワープして、そこでまたサーチする。光子魚雷や故障がおきたら、ベースをさがして、そこへドッキングする。というのを繰り返して、クリンゴンを、全滅させると、キミの艦長としての評価が数字になって表われる、というわけだ。


↑戦闘シーンもそんなに凝っているものではない。今となっては独特とも言えるか？

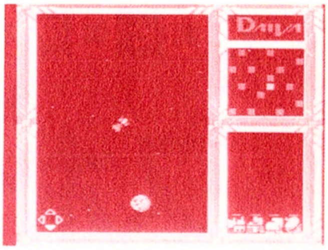


↑この8×8を探査してクリンゴン艦を破壊しなければならない。めんどうくさいかも

はっきりいって、このゲームはあまりおすすめできない。なぜなら、進行が単調だからだ。それもそのはず、私メがこのゲームの元のスターレックを最初にプレイしたのは、昭和53年というから、いまから12年前、機種はコモドールのPET2001、パソコンSLGの元祖ともいえる作品なんだ。古いゲームが悪いと言うわけじゃないけど、現在のゲームのレベルと比較すれば見劣りしてしまう。パソコンSLGの元祖を知りたい、というならいいけどね。

最後は、ハイドライドなどでおなじみのT＆Eが作った「ディーヴァ」だ。

このゲームは、7つのストーリーで完結するようになっている。そして、そのひとつひとつが、いろいろな種類のコンピュータ（PC88、98、MSX、MSX2、FM77-AV、X1、ファミコン）に振り分けられているんだ。もちろん、ひとつでも遊べるようになっているけどね。


↑ファミコン版の惑星は15個。パソコン版にあった航路はなく、自由に移動できる

ゲームの目的は、約30ある惑星を占領していき、ナーサティア双惑星にいくことだ。この星系マップ内で敵の艦隊と遭遇すると、艦隊戦モードとなる。惑星占領は、モビルスーツのようなものを扱うアクション場面となる。そうやって進んでいって、最後にブリトラを倒せばおしまいだ。



↑惑星占領はある程度の腕が必要になる。オプション投下のタイミングも大事だ

このゲームも、単行本まで書いた私がこんなことをいうのはなんなんだけど、アクションシーンが結構難しいので、SLGだけを楽しみたい人にはおすすめできない。アクションが苦痛となるからね。それに、最後にγ3という鉱石を見つけなければならないんだけど、これがどう考えても理不尽な見つけ方（ある惑星を占領した後、すぐに発進しないで数分じっとしていると見つかる）なんだ。ゲーム自体のシステムは、本格的なSLGでいいんだけどね。

というわけで、勝手に評価させてもらうなら、ブリーダーは絶対に買い、損はしませんよ。パルサーはやめといたほうがいい、ディーヴァは、アクションがあってもいい、というならそこそこ楽しめるので買い、といったところでしょうか。

GAME'S LIST

●「ディーヴァ」東芝EMI／¥5500（税抜き）●「パルサーの光」ソフトプロ／¥2980（税抜き）●「ブリーダー」ソフトプロ／¥2980（税抜き）

独断と偏見おすすめガイド

〈SPG編〉

スポーツ編

対コンピュータは飽きたがな。実力のある対戦相手がほしいがね

文●鈴木みそ

スポーツせいよそこの若いの！

あ？　昔のスポーツゲームのことを聞きたいじゃと？　ああ、ええとも昔の話ならいくらでも話したるで。

なんせ、最近のアールピージーとかいうやつはワシには向かんでのお。ほれファイナルファンタジーIIIとかいうのがあるやろ。こないだ3900円で売っとったんで買ってきたんやが、ダメやった。ジョブなんたらっつーもんが…おおそれやジョブチェンジな。あれがめんどくそーていかんがや。

この年になって今さら成長するゲームしてもなぁ…。ウィズIIIもアスキーからもらったんやけど地下４階で目が見えんようになってまうやろ。あれから進めんくなってもうてな…。

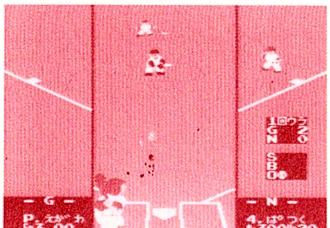
だいたい最後の敵を倒すまでの長え道のりがとろくせゃーでかんわ。なん十時間もあんなもんやってられんがや…。

そやった。スポーツゲームやったな。コロッと忘れとった。

スポーツゲームはすぐ終わるとこがええで、ワシは好きなんやが、まずは２種類に分類されるな。野球やらバレーやらの対戦がキモになっとるやつとゴルフやらレースもんやらの１人で記録にちゃれんじする修行僧のようなタイプや。

なんや？　まともなことも言う？　おみゃーワシを誰だと思っとる。

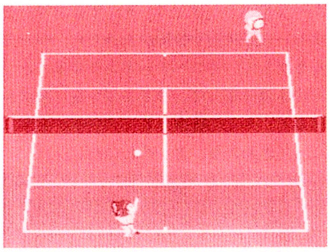
対戦ものは名作が多いんやけど、友だちのおらんさびしいやつにゃ向かんな。ファミスタ１人でやっても、カラオケボックス１人で行って歌うよなもんでつまらんで。



↑なんといってもファミコン野球ゲームの王様続編を出すたびに影がうすくなってる気が…

ライバルっちゅうもんが近所におると仮定すりゃ、いっちゃんおすすめは『ファミリーテニス』やな。どうせ『ファミスタ』はみぃんな持っとるやろ。ワシはファミスタよりもファミテニの方が出来がええと思っとる。最近ワシも始めたんじゃよ、本物のテニス。ありゃええど。ギャルのスカートの下からピロピロしたものがチラッと見えてな……。

アホ！　ノーパンのわけないやろ！　パンツやパンツ。ほう、スコートて言うんか。



↑ショットの種類を増やすため、バックとフォアが自動切り変えになっている。少しさびしい

次は『バレーボール』やな。ディスクやから書きかえりゃ500円や。こんな得なソフトないで。最近じゃファミスタはやんなくなったけんど、バレーボールはよおやるんじゃ。絵はイマイチやけど、そんなもんゲームの中身に関係にゃー。クイックやオープンスパイク、ブロックのリアリティはゲーセンにもなかったほどよお出来とる。

問題は１つだけや。ゲームヘタな奴はでけん。複雑な動きができるっちゅうことは操作も複雑になるってことや。ＲＰＧしかでけんような軟弱な奴はやらんでええ。

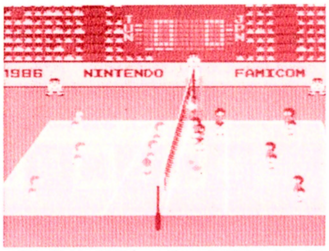
ディスクを持ってない奴は『スーパーダイナミックスバドミントン』がええぞ。

あ？　'87年までのゲームにしてくれ？　バドミントンってそんな新しいゲームやったか…。ま、いい。このゲーム、バレーボールによく似てるんや。操作した感覚もうり２つ。聞くところによると同じ会社が作ったっつーことやから、安心しておすすめできまんがな。

あ？　なんやなんや、大っきい声で言わんか！　何？　この会社はスーパーリアルベースボールも作った？

………………。

ま、当たりもあればはずれもある。それが人生ってもんやで。



↑腰の動きに注目。つったって写真じゃわからへんがなもし。ヘコヘコ動いて爆発もんである。

スポーツは見るのもやるのもええで

なんでスポーツゲームがそんなに好きかやて？なんでやろな。まあワシは昔からスポーツ見るのもやるのも大好きやったからな、今日もついさっきまで「スターボウリング」見とったんや。知らんか？　ユッコと黒部が「ナーイスカン」とかひょうしぬけする声で深夜にさわいどるスターの出たことないボウリング番組や。なんでスターボウリング言うんか永遠の謎やな。

うまいこと『ダイナマイトボウル』に話がつながった思うやろ。

ワシこのゲーム知らんからパスな。

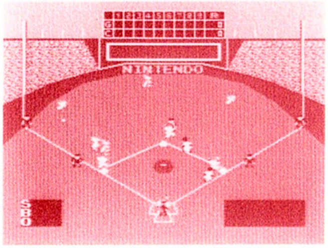
ほんでや、初めて『ベースボール』やった時は、ほんま感動したで。

スーパーマリオがどない面白くても、つまるところパターンおぼえや。どこでパックンフラワーが出るとかここで砲台から弾が飛んでくるとかおぼえりゃ何とかなるやろ。でも対戦もんはパターンがないんや。

こいつの性格やと、もういっちょうカーブが来るな、とか性格まで考えるから面ろいわな。よう出来たゲームほど性格があらわれるんでまた面ろい。

麻雀なんか一発でどんな奴かわかるもんな。ファミスタもだいたい２戦すりゃ見えるで。１アウトフルベース２－３からボール球放ってくる奴はろくな奴やおまへん。ワシのことやけどな。

ワシはよく操作性をうんぬんするが、操作性はスポーツゲームで一番大切なとこや思うな。コントローラーなんて十字キーとボタン２つしかないんやから、これでリアリティもクソもないもんやが、慣れるにしたがってボタンで球を打ったり投げたりする感覚になるやろ。そのスパン！　とした一瞬が大切なんや。



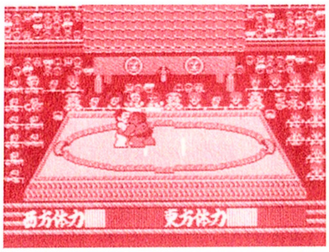
↑ファミスタさえ出なけりゃ、誰もクソゲームなどとは呼ばなかったろう。いいソフトや思うな。

『燃えプロ』は１パクおいてから動きはじめるから嫌いなんや。しかも流し打ってもサードいったりするしな。ファミテニは相手のコートのライン10cmまで狙える気がするのがすごいんや。うまくなるほど狙いの精度があがる。簡単なようで一番ゲームとしてムズかしとこやな。

『つっぱり大相撲』はけっこう燃えたな。コンピュータ相手でいい味出してたんやが対戦すると運しだいって感じでイマイチやったかな。ワシらはこういう運で勝つゲームって好きやないんや。ただひたすらゲームのうまいもんが勝つ。コントローラーさばきのうまいもんが絶対強い。そういうんが好きなんや。その中に１割から２割くらい運の要素が入る。それがスポーツゲームおたくの望むベストゲームやないかな。

その点では『ファミリーボクシング』もイマイチやったなぁ。最初に２～３発いいのをもらっちゃうともう逆転できないのがつらかったね。

ただ『つっぱり大相撲』と『ファミボク』は買ってソンするゲームではないぞ。３～４日遊ぶには十分すぎるくらい面ろいから中古屋さんで見たら「買い」やで。



↑つっぱり…と言っても、くにおくんのシリーズやおまへんで。動きがハデなところが楽しい。

もうひとつ異色なとこで『スマッシュピンポン』もふれとかなあかんな。

やりはじめてあんまり面ろいんで最初びっくりしたんや「やったー！　ひろいもんだ！」ワシは中学３年間卓球部やったからな。恥ずかしいんで今まで言わんかったけど…。

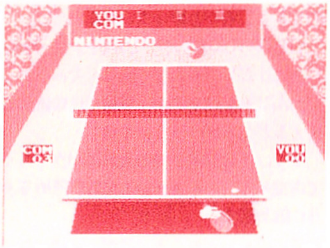
ところが２時間後にゃカンペキに飽きとるんや。もっとすげえカットマンとか前陣速攻とか後陣ドライブとか出てくる思とったんやが、まるで奥が浅かったんや。おしいソフトやったなぁ。２時間楽しく遊んで書きかえ料500円。これが高いと思うか安い思うがわからんけど、ワシは押すど。

自分を磨いて記録に挑戦や

やれ。

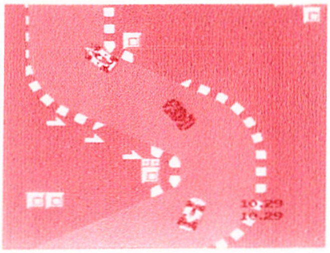
めぼしい対戦ものは言ってもうたから、次は記録にチャレンジする１人遊びスポーツゲームにいってみるで。

最初に来るのは、もうワシの最高に好きなレースゲーム『ファミリーサーキット』やな。
あら？　これも88年かいな。1月7日？　そんなもん片足87年につっこんどるようなもんやて。
このゲームはホンマ操作性だけ言うて



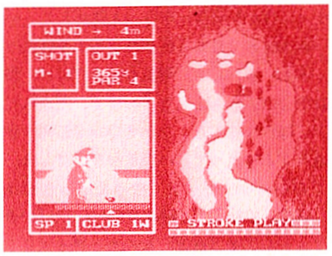
↑マドハンドのやるピンポン。最初はけっこう不気味やな。ミステリースポット見たか？

も言いすぎやないくらい、微妙なコントローラーさばきが必要なゲームや。
コーナー曲がる時はアウトインアウトでスローインファーストアウトっつうんが常識やが、ホンマこのゲームやるとなぜそうすると速いか体でわかるねや。
あ？　呪文みたいで何言ってるかわからんてか。カーブの前はブレーキふめっつうことや。ほんで曲がってる最中はもうアクセル開けてな、できるだけ直線に近いラインをとると速い…てこら聞いとるかおまー。
永くやってるとな、おっこのコーナーうまくまわれたゾ。0.1秒弱速い。とかわかるんやて。ウソやないって。今のラップ302秒くらい…。ほとんど当たるで。このゲームに対抗できるやついうたら、ゲーセン


↑ごぞんじゲームスタジオの遠藤氏の作品。自分が遊ぶために作ったと言っていた。すごい！

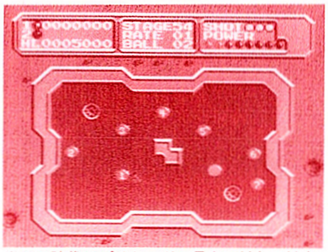
のナムコのウイニングランくらいやないか。
そういやPCエンジンでファミリーサーキットによう似とるゲーム出たの知っとるけ？
真上から見た画面でな、ホンマよう似とる。操作性はサーキットにおよばんが、車同士ぶつかるんや、雨降ったりして、サーキット好きな奴は買ってもいい出来やぞ。ニチブツやと思ったなあ。
話は変わるがファミリーサーキット2の企画はないんだろうか。希望を言えばぜひスーパーファミコンで出してほしいなあ。回転機能をうまく使えば本当のスズカと同じレイアウトでファミリーサーキットができるのに…。
おっといかん。口調が標準語やった。

そろそろ疲れが出てきてもうた。いいかげん読んでるのも疲れたやろ、書く方はもっと疲れとるねや。
お次はゴルフやな。ワシはジャパンコースを押すで。
ワシは一時狂ったようにジャパンコースやったからなあ。
そう、100位まで入賞するともらえるマリオのゲームウオッチが欲しかったんや。
ファミマガに途中経過が載っとってな、トップのスコア見て気がぬけてもうたが。
たしか20いくつのアンダー出しとるアホがおったんや。人間技とちゃうで。ワシはそれまでスポーツゲームなら他人に負けんと変な自信持っとったけど、ガラガラ音をたてくずれてもうたな。
そん時13アンダーやったんや、ワシ。
そんな悪くない？アホ。これはワシの限界なんや。あと10もつめるなんてムリや。



↑池に落ちると「ジャパーン」というがUSコースでは「ユーエース」…なんて噂が一時あった。

全国のレベルっちうもんを知ってまってからは、第2弾のUSコースやる気もおこらんでな。
賞品もなんやショーモナイもんやなかったか？
あ、そうそう、ディスク君の入れものに入ってるデミセットな。小っちゃいハサミやらテープやら入るやつ。持っとるんやワシ。なんか業界におると手に入るもんなんやな。使うたことないけど。
USコースは好きな人多いな。ワシはやり込みが甘かったけん、ジャパンコースの方が好きやけどな。
そうや、US嫌いな理由思い出したで。あれディスクファックすると、飛距離がのびる裏技あったやろ。
ディスクファックス？　細かいことつっこみなや。
ワシいい年しておファックすんの恥ずかしかったんや。荻窪の喜屋って店しかファック置いてなくてな。上位だと名前貼り出されちゃうのよ。ワシ1位になってまうわけよ。みっともねえじゃん。
ま、そういうわけで裏技はヒキョーやと思ったワケや。
今ちまちまジャパンや　やるんはええと思うな。ディスク持っとってやったことない人は買いや。
ファックゲーム第3弾の『F1レース』
これもさすがにええゲームやった。ただ同時期にファミリーサーキットがぶつかっとったんで、ワシはそれほど燃えへんかったなあ。ハンドル切った時カクカク動くんがいやでなぁ。なめらかに全方行移動してくれればもっとタイム競争が面白くなった思うけどな。
この時の賞品が『パンチアウト』やったな。下品な金ピカのやつよ。非売品とか打ちあげてた割にゃ、すぐ後に『マイクタイソンパンチアウト』発売したっけ。
『マイクタイソンパンチアウト』は少し他のスポーツ物とは違ってたな。
なにせボクシングゲームやのに対戦モードがない。
対戦する相手が必ず大きな弱点を持っとってな、それを見つけて倒すゲームなんや。スポーツ言うよりアドベンチャーゲームてな感じや。
でも面ろかったな。それなりの反射神経も必要やったし。
ワシよう覚えとらんけど、マイクタイソンまではいった思うな。ただタイソンは強かった。クリアでけんかったんは今でもくやしな。
んなとこで大物は出つくした感じやな。他で目につくソフトっちうと…。
『スティックハンター』なんやこれ？　そんなソフトあったか？　知らんか…ワシもさっぱりわからん。
お、ビリヤードのゲームがあるやん。
『ルナーボール』か。これはいいソフトて言われとるな一部で。
たしかに数あるビリヤードゲームの中では『サイドポケット』と並ぶ良質ゲームかもしれん。台の形がいろいろ変型しとって、まさにファミコンのためにあるような自由な作りのゲームやしな。
「でもオイラビリヤードにはうるさいんだよねー。なんせ4つ球8年やってるからさー」
そうや、ただ自慢したかっただけや。
でもなーんか動きが違うんやな。引き玉


↑この時代にビリヤードに目をつけたのはさすが。でもあのブームは今どこに行ったんだろ…。

がこんな走り方せんとか思うしな。ビリヤードてなホンマ完璧物理的な動きしかせんのやから、もっとリアルな動きせいよ！と思っちまうんやな。玉同士の当たりはまだええんや、問題はクッションがデタラメなとこなんや。
またマニアックでわからん？　すまんな、ついおたく方向になってもうて…。
あー、やっと最後の段までいきそうだなー。長かったなー、こんなに文章書いたの数年ぶりだぜ。

読んでくれたみなさんありがとう。つらかったでしょ。
さて、最近のスポーツゲームでぜひとも紹介したいやつがあるんで、そいつを書いたらお別れしましょう。
『ヒューマンカップ、フォーメーションサッカー』
こいつはサッカーゲームで一番いいぜ。
残念ながらPCエンジンなんで、本体のない人はパッケージだけ見てくやしがりましょう。
まず電源入れて1Pを選んで始める。
3分で鼻血ふくね。なんでこんなにムズかしいんだ！　オレもあそこまでムズかしくしなくてもいいだろと思ったもんな。全然勝てないの1回戦が。1戦目でシュートが打てたらスゴイ。もし1点でも取れたら君は天才だ。
パスもまるっきりつながらねえの。パス出されたボールは、そいつが取りにいかないと必ずインターセプトされちゃうのよ。1戦勝つまでに早くて5～6時間かかるんじゃないかしら。
でもフォーメーションを覚えてくるとだんだん点が取れるようになってくるわけ。最初の1点が入った時なんか、
「ゴ…………………ル!!」
ってさけんで涙したね。オレ。
キックする瞬間に方向キーをいれるとカーブするキックが蹴れるんだけど、これがコンマ2秒くらいしかねえんだ。狙ってギリギリゴールにバナナシュート打てるやつは、人間じゃない。
でもやってると、ああ、これがサッカーのむずかしさかぁ、なんちて、みょうに納得させるもんがあんのよ。
4戦ぐらい勝つと、あとはもうトントン勝ち進めるとこがひょうしぬけするけど、スポーツゲームおたくは絶対やりなさい。今年の個人的なゲーム大賞はこれ。
『フォーメーションサッカー』
いやね、対コンピュータは全試合勝っちゃったから、もう面白くねえんだ。
あー、相手がほしい。誰か対戦してくれねえかな。一応コンピュータ相手に優賞するくらいの実力はほしいとこだけどな…。
私は誰の挑戦でも受けるぞ。

GAME'S LIST

●「ファミリーテニス」ナムコ／¥3900（税抜き）●「プロ野球ファミリースタジアム」ナムコ／¥3900（税抜き）●「バレーボール」仁天堂／¥2500（税抜き）●「スーパーダイナミックスバドミントン」バップ／¥4900（税抜き）●「スーパーリアルベースボール」バップ／¥5500（税抜き）●「ダイナマイトボウル」東芝EMI／¥4900（税抜き）●「ベースボール」仁天堂／¥4500（税抜き）●「燃えろ！プロ野球」ジャレコ／¥5500（税抜き）●「つっぱり大相撲」テクモ／¥4900（税抜き）●「ファミリーボクシング」ナムコ／¥4900（税抜き）●「スマッシュピンポン」仁天堂／¥2500（税抜き）●「ファミリーサーキット」ナムコ／¥3900（税抜き）●「ゴルフJAPAN コース」仁天堂／¥3500（税抜き）●「ゴルフUSコース」仁天堂／¥3500（税抜き）●「ファミコングランプリF1レース」仁天堂／¥3500（税抜き）●「マイクタイソン・パンチアウト！」仁天堂／¥5500（税抜き）●「スティックハンター」ケイアミューズメントリース／¥5500（税抜き）●「ルナーボール」ポニーキャニオン／¥4900（税抜き）●「サイドポケット」ナムコ／¥3900（税抜き）

「その他編」はゲームのバラドルの宝庫なのだ！

文●RYOII

その他編

●パズル
●テーブル
●ボード
●その他

独断と偏見おすすめガイド

〈ETC編〉

ゲーム界のバラドルに幸あれ

久しぶりに、ちょっとアイドル界を眺めてみると、浮沈みのスピードの速さと、現在起こっている異変にビックリ。

ちょっと前までアイドルとして雑誌やテレビで顔を打っていたアイドルたちが大挙して、引退だとか結婚などワイドショーにネタを提供しているではありませぬか。

アイドル史においては南沙織や天地真理は太古の昔の話であり（ちなみにあの色気むんむんババアの小柳ルミ子は沙織ちゃんとデビューがいっしょのアイドルだった）、けっしてウンコはしない、ましてエッチなんてもってのほかと信じて疑わなかった木之内みどり様はアデランス親父と再婚してしまっている世の中になっているとは。

金太郎アメみたいに、み～んな同じ顔をして、しかもたいしてかわいくもなく歌がオンチであることを売り物にしていた時代も、すでにアイドル史では古典になろうとしているわけで、いやはやこれだから、アイドルから目が放せない。

でもって、久しぶりに眺めてみると、アイドルから枝分かれする形でバラドルなる新種が育っているではないか！

海千山千、玉石混淆、浮んでは消えて行くアイドル界はそもそも、その中からごく一部、49％幸運と50％のプロダクションの力と１％の実力によって松田聖子や中森明菜、工藤静香といったスーパースターに登りつめるといった図式が定番となっていた。わずかな例外として日活やプレイボーイ、GORO、スコラなどに流れて裸で勝負といったケースも見られはしたが。

思えば２枚目俳優よりお笑いタレントが茂て囃される世の中、山瀬まみや森口博子といったバラエティアイドルの登場は必然といえば必然であったかも。が、しかし、バラドルはあくまで芸能界の“イロモノ”であって、やっぱスーパースターたちとは毛色が違うのだ。

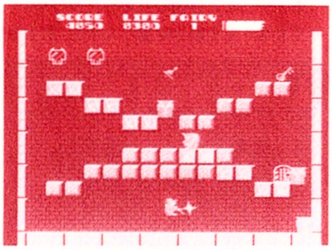
さて、ゲーム界を除いてみると、アイドル界に似たとこがあって、スタート時点ではみんなアイドルからスーパースターをめざすんだけど、そのキャラクターゆえドラクエみたいなスーパースターになるものもいれば、「その他編」にまわされてしまうものもいる。ゲーム界も目が放せない。

アイドル界がそうであるように、ゲーム界だってスーパースターおよびその予備軍たちだけで成り立っているわけではない。本来、RPG 編やアクションゲーム編と同様に項目を作られてしかるべきだった「パズルゲーム」「思考ゲーム」「教育ゲーム」「ミュージックツール」「ファミリートレーナー」といった「その他編」のバラドルたちは、アイドル界以上にとっても重要なイロモノだったりするわけだ。

バラドルのスターたち

そこで、83年から87年のバラドルたちを眺めてみると……。

やっぱ、山瀬はパズルゲームになってしまうよなぁ。　たとえば86年７月の「ソロモンの鍵」なんてよかったよね。パズルな

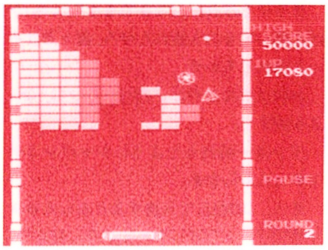


↑「ソロモンの鍵」パズル性とアクション性がバランスのとれたゲームだった

んだけどさ、しっかりアクションだってしていて、バラドル扱いだけど、ゲーム界にペレストロイカ旋風でも吹けば、アイドルへと評価も変ってきそうなゲームだった。

「倉庫番」的パズルも悪くないんだけれど、やっぱコンピュータゲームはアクションしてほしいやねぇ（アクションがバラドルの必須条件というわけではないけど）。

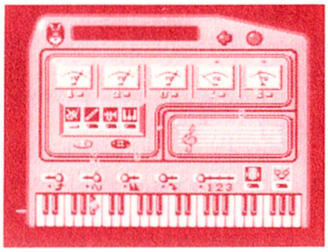
「アルカノイド」（86年12月）なんて、完全に時代によってバラドルに組み入れられてしまったかわいそうなゲームなのだ。ブロック崩しって、黎明のゲーセン時代にはスーパースターをほしいままにしていたのに。でも、もし中古屋さんとか友達のところにアルちゃんあったら、ちょっとプレイしてみても損はないと思うヨ。温バラ知アイ（バラドルをたずねてアイドルを知る）、なんちゃって。



↑「アルカノイド」アクションゲームの古典をリメイクして遊びの要素をプラスされている

「いきなりミュージシャン」こそイロモノ中のイロモノ。けっしてゲームマシンのアイドルスターにはなれないけど、バラエティにはかかせない存在って気がして、ゲーム大好きで音楽も好きだいって子はたっくさんいるもんネ。明菜も好きだけど、森口のものまねもオモロイわけで、だからピアノ弾けなくても、ファミコンで音楽できるソフトはとってもバラドルなのでした。

だいたい、ガッコでやっている音楽は「音楽」でなくて「音学」であって、「いきミュー」こそ「音楽」なんだと声を大にして言いたい。でしょ、ガッコのせんせ方。



↑「いきなりミュージシャン」音符が読めない人でも簡単に演奏が可能になったスグレモノ

たかがバラドルされどバラドル

ボードゲームの人気もの「鉄道王」もゲーム界ではバラドルさまになってしまっている。「ゲームはアクションだぜぃ」って子にはとっても理解できないスゴロクゲームなんだけど、小さなカセットの中に、あのトランプ氏がたどったような成功と破産を内包している点に注目したいものだ。「鉄道王は」やがてバラドルというよりも、ほとんどお笑いの「桃太郎伝説」へと受け継がれていく点にもチェック。

アイドル界ではしばしば、すっげえお金注ぎ込んでデビューさせたのに、いまいちビッグになりきれずに消えていくということがある。少女隊とかセイント・フォーとか、いつのまにか解散してどこにいってしまったのかなと思っていたら、最近「GORO」や「The SUGER 」でお目にかかれてとてもうれしかった。

そこで「ファミリートレーナー」。いったいどこへ消えてしまったのでしょう。あれだけ鳴り物入りで登場して、テレビでも持て囃されていたのに。毀誉褒貶渦巻き賛否両論あったけど、ボクはけっこうバラドル的でおもしろいと思っていたんだけど。

もし、押入れのすみにでも眠っていたら、ひっぱりだしてみんなで楽しんでみるのもいいんじゃないですか。家族でほのぼのと笑えるところがバラドルでは!?

さて、では87年までの最大のバラドルって何だろう、とリストをふたたび舐めるように眺め回す。

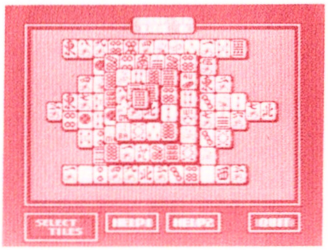
「ん～ん、どれも帯には短くて襷にはチト長いか」と独り言。

で、決めたのが「上海」でした。

どこがバラドルなんだというと、アクションしないとこ、麻雀牌なとこころ、逆神経衰弱してるとこ、おもしろいとこ、機種がバラエティなとこ、とっても売れたこと、でもって、ありったけ強引に「天晴竜」ってこれはもうバラドル以外のなにものでもないでしょ。というとこってバラドルスターは「上海」に決定！アッパレあっぱれ。

と、イロモノたちを眺めてきたけど、じゃぁ、イロモノはアイドルスターを凌駕できないかというと、そんなことはない。阪神だって間違って優勝することだってないことはないのだから。

やがて、アイドルたちを蹴落としてトップに踊りでることになるバラドルは87年、ソビエトはモスクワで産声を上げた。



↑「上海」はアメリカ産の麻雀牌パズルゲーム。誰もが一度はプレイしているのでは!?

GAME'S LIST

●「ソロモンの鍵」テクモ／¥4900（税抜き）●「アルカノイド」タイトー／¥5400（税抜き）●「いきなりミュージシャン」東京書籍／¥4900（税抜き）●「鉄道王」デービーソフト／¥4900（税抜き）●「上海」サン電子／¥5300（税抜き）

HIPPON

VOL. 18・19

秋風が心と身体に気持ちいい！
運動会、遠足と楽しいことも目白押しだ。

最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

ホットゲーム・スキャナー

ドラえもん～ギガゾンビの逆襲～

カセット　エポック社／9月14日発売／¥6800（税抜き）

ストーリーを追ってみる

4大RPGの大抗争がひと段落し、スーパーファミコンの発売日も決定した今日このごろ。ドラ焼きでも食べながら、ドラえもんなんていかがでしょうか

⊙文／さくやーま

容量	2M＋64KRAM2個	ジャンル	RPG	ROM完成度	100%
バックアップ	バッテリー	プレイ方法	1P用		



人気アニメ「ドラえもん」のRPG化で、ドラえもんの世界を忠実に再現している。目的は、4つの世界を冒険して最後に悪者ギガゾンビを倒すこと。

ドラえもんと冒険しちゃう

ドラえもんが誕生したのは、1970年。(なんと私の生まれた年と同じである）そして1979年にテレビ放映が始まり、翌1980年には劇場映画第1作目が公開された。ドラえもんに、このような歴史があったのは驚くべきことだが、今もなお続いていてしかも大人気なのだから2度びっくりである。そのドラえもんが、ゲームで冒険するのは過去に上映された映画「のび太の海底鬼岩城」「のび太の魔界大冒険」「のび太と竜の騎士」「のび太の日本誕生」の4つの世界。「～日本誕生」で捕らえられたギガゾンビが復活し、各世界の悪者をよみがえらせた。そしてまたギガゾンビと闘おうとしたドラえもん達も罠にはまって、のび太君達が捕まってしまう。というのがプロローグなのだが、はたして君はギガゾンビを倒すことができるか？たぶんできると思うけど。

げんきとゆうきとドラ焼き

このゲームは、RPG特有の〝レベル〟〝HP〟といった機械的な言葉を、〝げんき〟〝ゆうき〟といった人間味のある言葉に言い代え、お金の替りにドラ焼きをアイテムと物々交換するのだ。またドラ焼きは、ドラえもんの秘密道具を使う時も、MPのような役割を果たす。その大切なドラ焼きは、敵を倒した後に後述のドラミちゃんから一定数をもらえるのだ。これらの設定を見てみると、優しく温かくほがらかなドラえもんの世界を、なるべくなるべく崩さないように意識している製作者側の意図が伺える。そして、その細やかな配慮によってゲームの中のキャラクターに、より一層の親近感を与えることに成功しているのだ。〝レベルUP〟よりも、〝ゆうきが上がった〟方が、精神的に強くなったような気がしてドラえもん達がすごく心強く思えたりするぞ。

こまった時のドラえもんコマンド

ゲームを始めていくと、基本コマンドの中に「ドラえもん」というコマンドがあるのに気がついたよね。ここではそのコマンドについて説明しておこう。大切なのでよーく読んでチョ。

◉そうだん

いつでもどこでもパーティーの仲間と話すことができる。内容は次の目的に関することがほとんどだが、時には超大切な話なんてのも…。

◉ポケット

手に入ったアイテムや武器は一度、このポケットの中に入る。使う時は取り出して「わたす」コマンドでOK。直接ポケットから使うと、使った後またポケットの中へ入れてしまう。戦闘時にはポケットは使えないので、大切なアイテムやひみつ道具はあらかじめ外に出しておかないといけない。

◉ドラミちゃん

ドラえもんの妹ドラミちゃんを呼ぶことができる。ドラミちゃんはパーティに加わってはくれないが、元気の回復と今まで敵を倒した分のドラ焼きをくれて、そしてなんとセーブまで一気にしてくれちゃうのだ。何度でも呼べるので、マメにセーブしよう。ただし、フィールドやダンジョンでは呼べないので注意してね。



↑ギガゾンビの罠にはまってしまったドラえもん達は、各世界に散り散りになり…



↑ドラえもんもポケットの中の道具を全部時間流の中に落としてしまった



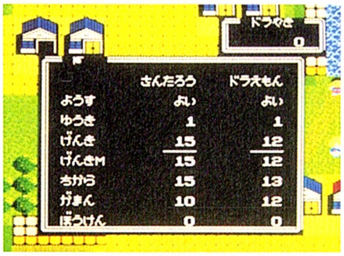
↑そしてドラえもんが出て来たのは、なんと君ん家の机の引き出しだったのだ!!



↑さあ、みんなを助けに出発！でも一体どうやって?!



↑まずは町を回って情報集めをしてみよう



↑これがステータス画面。言い方を変えただけで、こんなに新鮮。冒険はEXのこと

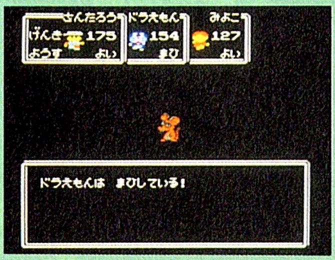


↑町の物知屋できすぎ君の為になる情報

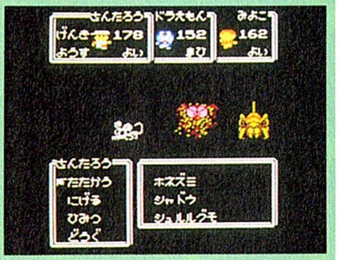
↑うん？これがもしもボックスかな？

ドラえもんは2度まひする

ドラえもんは、戦闘時に敵側にねずみがいると、驚いてマヒしてしまうのだ。アイテムを使って治すこともできるが、数ターンして自力で目が覚めることもある。こーんな細かい設定までマンガと同じなんて、何だかすごいぞ。



↑ねずみを見るとホラ、この通り。こうなるともうお手上げ、大きな戦力の低下だ



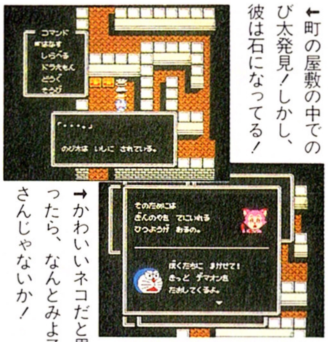
↑骸骨だろうが何だろうが、とにかくねずみの形をしているものはダメらしい

4世界の1番目「魔界」を順を追って紹介するよ！

⊙魔界にいたのはなんと石になったのび太!?



↑もしもボックスで突然魔界の星の町に来てしまった。町の人の話によると、どうやら魔王デマオンが復活したらしい…

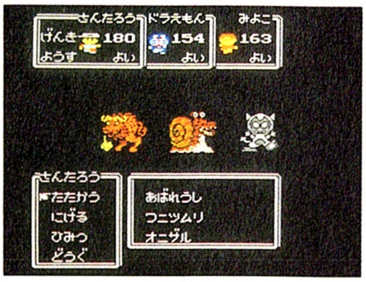


←町の屋敷の中でのび太発見！しかし、彼は石になってる！

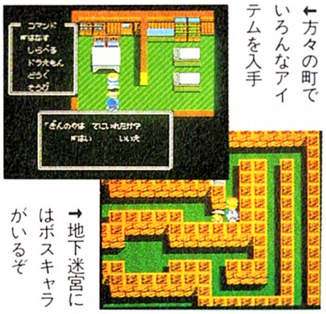
→かわいいネコだと思ったら、なんとみよ子さんじゃないか！



↑とにかく魔王デマオンを倒さなければ、のび太を助けることはできない

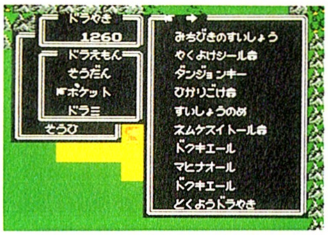


↑出てくる敵キャラは、映画にも出演してたモンスターもいる。ナメてるとイタイぞ



←方々の町でいろんなアイテムを入手

→地下迷宮にはボスキャラがいるぞ

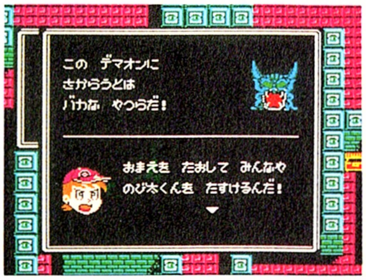


↑戦いに必要な物は常に出しておかないといけない。特にボスの前では気をつけよう





↑←ついにデマオンのいる魔城の前までやって来たぞ！

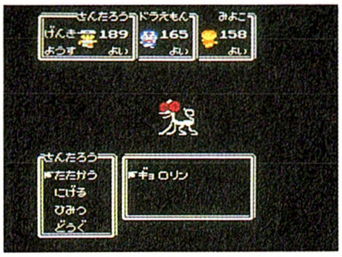


↑やっぱり後ではギガゾンビが糸を引いていたらしい。はたしてドラえもん達は勝つことができるのだろうか！ こうご期待!!

⊙ビバノンノン戦闘



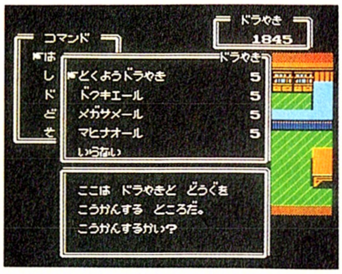
↑ここ1番という時にひみつ道具を使おう。ムダに使うとドラ焼きがへっちゃうぞ



↑対強敵戦の時は、攻撃や回復などの役割分担をして能率よく戦おう。ダァーツ！

↓戦闘のあとに、町でドラミちゃんを呼ぼう。敵を倒した分だけドラ焼きがもらえるぞ。それにしてもこの数は何なんだ一体





↑そして、お店ではアイテムと交換できるドラ焼き。うん、こんな万能アイテムは生まれてこの方見たこともありません！

ここまでで手に入る ひみつ道具一覧表

ひみつ道具は、いわゆる魔法のような物で、使用すると、一定数のドラ焼きを消費する。キャラクターによって、持てるひみつ道具と持てないひみつ道具という規制はないので、思い思いのキャラクターに持たせよう。しかし、ドラえもんがギガゾンビから逃げてくる途中、ひみつ道具を全部時間流の中に落としてしまって、ゲームスタート時には1つも持っていないのだ。道具を集めるのもゲームの目的だな。

ひみつ道具	効　　果	使うドラヤキ
ひかりごけ	まっ暗なダンジョンを明るくすることができる。	0
チャンピオングローブ	戦闘中に、敵に対して強力なダメージを与えることができる	2
おいしゃさんカバン	どく、まひ、ねてる、の各症状を治療することができる。いつでも使用可能	5
コンクフード	げんきがなくなった仲間の回復に使う。序盤戦の必須道具	10
ネムケスイトール	敵に眠らされてしまった仲間を治療できる。でも、おいしゃさんカバンで十分かな？	4
みちびき	戦闘時以外に使うことができ、次のゆうきが上がるまでのぼうけん数を教えてくれる。	0
アタールガン	戦闘中に、敵に対してより強力なダメージを与えることができる	5
やくよけシール	MAP上を歩いている時に、自分より弱い敵が出てこなくなる	15

宇宙警備隊

カセット ハル研究所／発売中／¥6900(税抜き)

久々に登場の辛口本醸造

ウルトラマンが京本政樹コーディネートで復活したこととはまるで関係ない宇宙警備隊である。けど、どちらもマニアに受けそうなところは共通しているかも。

容　量	1M+1M	ジャンル	シューティング	ROM完成度	100%
バックアップ	な　し	プレイ方法	1P用		

⊙文／S－MAN



ファミコン縦スクロールでは初の背景二重スクロールを採用したシューティングゲーム。パワーアップアイテムが、理想的に合理化されている。

あえてマニア受けねらい

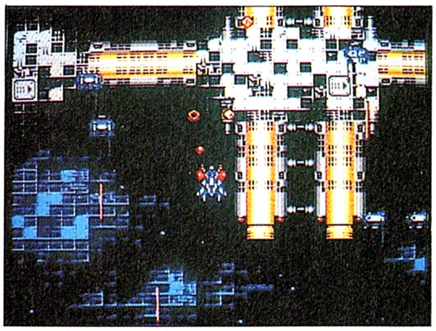
ＨＡＬ研究所という会社名を聞くと、すぐに黄色くてデカいタマコロが頭に浮かぶ人は、だいぶ古くからのゲームファン。ジョイスティック未開の時代に、連射機能と手のひらによる安定した操作に目ざとく着目したこのメーカーは、ソフトについても『ガルフォース』や『エッガーランド』など、ゲームをピュアに楽しむためのマニア色の強い作品を提供してくれるので、思い入れがある人も多いでしょう。

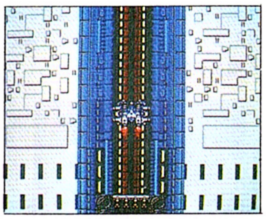
このゲームは、参入初期に得意としたシューティングで、それもかなりトラディショナルなタイプ。オーバーに言うと、やたらとケバい見かけ倒しのゲームとは差別化するかのごとく、必要最低限（……？）の構成要素でここまでできるを実践した感じだ。復活パターンにしてもずいぶん辛めだし、地形の判定と敵の攻撃がよめない初心者にはアタマっからちょっとツラいところも、マニアに受けがよさそうだね。そういった趣味に理解がある人は、かなり楽しめると思う。

アイテムの合理化

パワーアップシステムをドラスティックに合理化しているのが、このゲームの最大の特徴といえる。いままでは役割分担されていたオプションとパワーアップとシールドの各アイテムが、ひとつのアイテムで装備できるんだ（攻撃アイテムのパターンは3タイプある）。ただし、オプションとしての効果やシールドとしての効果は、プレイヤーの腕が悪ければ実用性に欠けるだろう。両方を併用することができないうえに、オプションは分離したときの一瞬の効果しかなく、またシールドは装備位置によって前後どちらかの部分的にしか効果がないんだ。ましてや耐久度が設定されているので、やみくもに使うことはできない。そしてそのアイテムの出現頻度もかなり絞り込まれているわけだ。

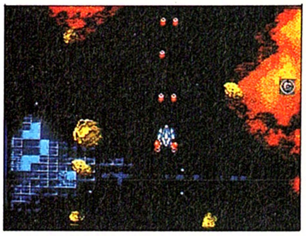
しかし、シューティング本来の緊張感が損なわれないための代償は、やっぱり難易度設定なのだろうか。こういうゲームにこそ、難易度設定モードの必要性があるのでは…。



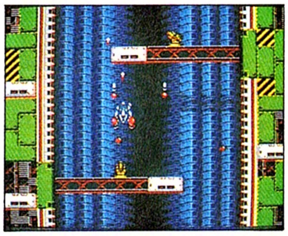


←さすが背景二重スクロール。シンプルながら見心地よし

↑スタートシーンは、カタパルトから飛び立つシーン



←オプションが後ろに着いている場合は通常攻撃になる



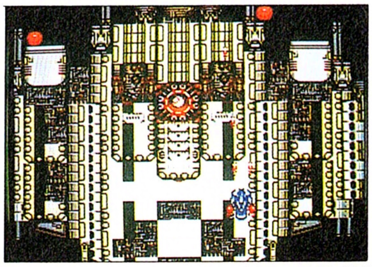
←後部装着中でパワーアップするとミサイルが撃てるのだ



←敵キャラの動きが早いので、スピードアップは必需アイテムだ



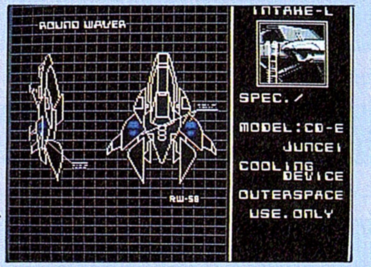
←ステージによっては中ボスも出現。メリハリのついた構成になっている



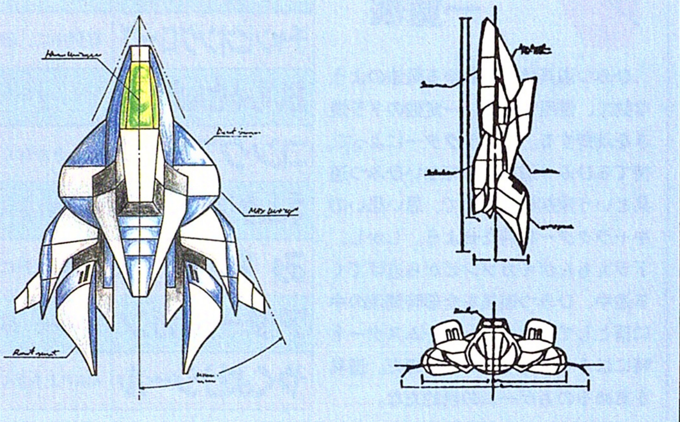
↑ボスキャラはデカめのものが多い。立体感があまり表現できていないのが、ちょっと残念

フルスペックに見るイマドキの演出効果

シューティングやアクションゲームでは、デモシーンでマシンのスペックを表示する演出が意外と多く、またけっこうカッコよかったりする。でも、どれもよく見ると意味不明で貧弱なものが多かったように思える。その点、このゲームの場合はフルスペック表示、しかもオプションのスペックまで見せてくれるのだ。１億総オタクの時代ならではの、スジガネ入りの演出効果である。



↑ディティールにこだわったスペック表示。このテのものが好きな人にはタマンナイかも



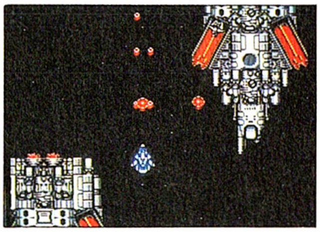
邪念の入り込むスキのないスパルタンな操作。

⊙オプションの付け替えがポイントだ

ＨＶＬいずれかのアイテムを取ると、自動的にオプションが装備される。装備後はⒶボタンにより前後の付け替えができ、分離中のオプションで敵を攻撃することもできる。また、自機に装備しているときはシールドの効果がある（ついている部分のみ）。耐久度は、新たに取ると全快する。



↑アイテムカプセルはスタートボタンで誘導することができる（当たり判定アリ）

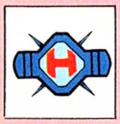


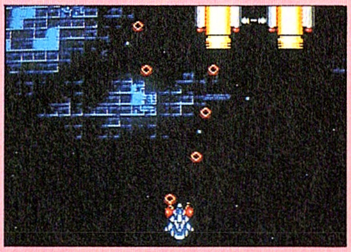
↑オプションをぶつけて敵を攻撃することもできるが、耐久度の消耗が激しい

パワーアップアイテム

ハイパーショット

自機の前方に斜めに弾を放つ。レベルは取るごとに３段階にアップする。　レベル１＝前方２方向に発射。レベル２＝前方３方向に発射。　レベル３＝前方４方向に発射。

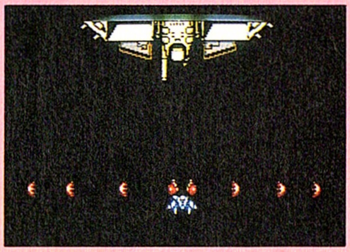




バリアブルターゲット・ウェーブ

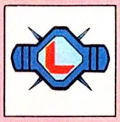
画面垂直方向、水平方向に弾を放つ。レベルは３段階。　レベル１＝水平方向のみ２方向に発射。　レベル２＝水平方向と前方に発射。　レベル３＝水平垂直４方向に発射。

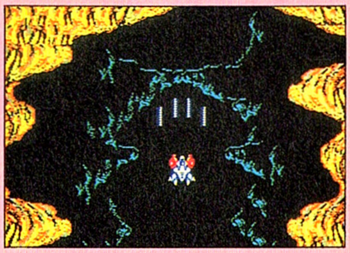




パルスレーザー

前方にレーザーショットを発射する。レベルは３段階。　レベル１＝レーザーが１本出る。　レベル２＝レーザーが２本出る。　レベル３＝レーザーが４本出る。





その他のアイテム

アイテムは、ある位置にくると突然閃光が走り出現する（全アイテムとも）。また、必ずカプセルを破壊し確認してから取ろう。



エクステンド

このゲームにはスコアがないので、このアイテムで自機を増やすのだ。



スピードアップ

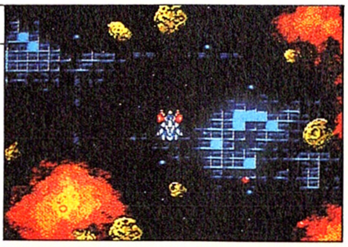
自機のスピードをアップする。初期状態から、最高４段階までアップ。



スピードダウン

自機のスピードをダウンする。速くなりすぎてしまったときに調節しよう。

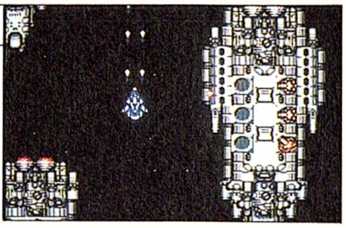
STAGE 1



アステロイド

資源採掘用に火星と木星の間のアステロイドベルトから運んできた隕石群が溜められている地帯。ラグランジェポイント（月と正反対に位置）に置かれ、周囲には精製工場や住居がある。

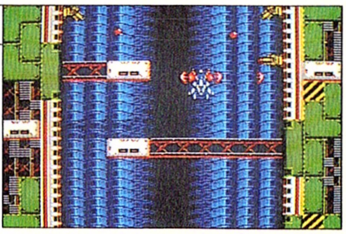
STAGE 2



戦艦集結地区

コンピュータの指揮系統に侵入され、自動制御されて地球を攻撃しに向かっている地球防衛軍の艦隊が待ち受けている。人間は誰一人として乗船していない。

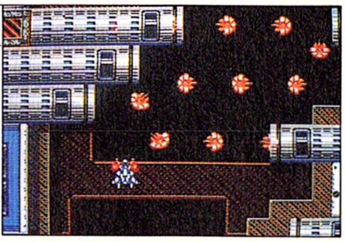
STAGE 3



コロニーＡドック区間

木星軌道上にあるコロニーＡ。建物を支配するバイオコンピュータがゲルンガーに制御されているため、防御システムに攻撃をされてしまう。狭く入り組んだ動力区間も、抜けにくい。

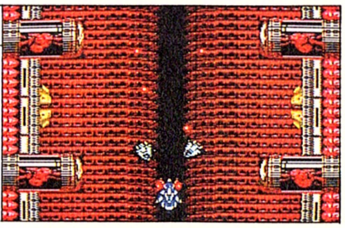
STAGE 4



コロニーＡ閉鎖区間

バイオドロームと呼ばれる腐食性のあるバクテリアに侵されてしまった区間。ここはゲルンガーに最も早く侵入された区間だ。今はバイオドロームによって変態した生物が住む。

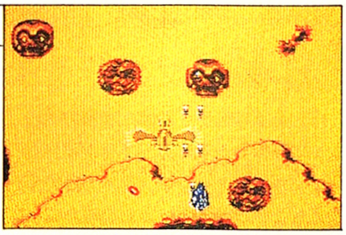
STAGE 5



バイオコンピュータエリア

コロニーＡを制御するバイオコンピュータのある区間。地球圏外では２番目に大きい大型コンピュータだ。木星より外側の各惑星にある工業プラントなどの管理を主な目的としている。

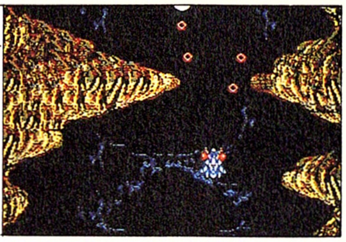
STAGE 6



謎の遺跡（ゲルンガー母星）

海王星の外側の公転軌道にワープしてきた敵の母星。地球よりも一回り小さく、地球とは反対方向に自転している。ほとんどが砂漠だが、地球と同成分の大気と気候を保っている。

STAGE 7



最終面（ゲルンガー母星内部）

遥かな昔、この惑星に存在した文明によって生み出された超生命体と、その生命維持装置がある場所だ。惑星の地下だが、どこか生物の体内に似た感じがする。

バックギャモン

ディスク(片面)／任天堂／¥2600(税込み)

国際派ゲーム愛好者宣言

洞察力、判断力、勝負勘。全てを駆使するゲームがファミコンに登場。これぞコンピューターボードゲームの最高傑作であると私は断言する！

容量	片面ディスク	ジャンル	BDG	ROM完成度	100%
バックアップ	——	プレイ方法	2人対戦		

⦿文/野安ゆきお



西洋双六の名で知られるバックギャモンの移植版。勝負の方法だけでなく、バックギャモンの持つ駆け引きの面白さも、ほぼ完全に移植されている。

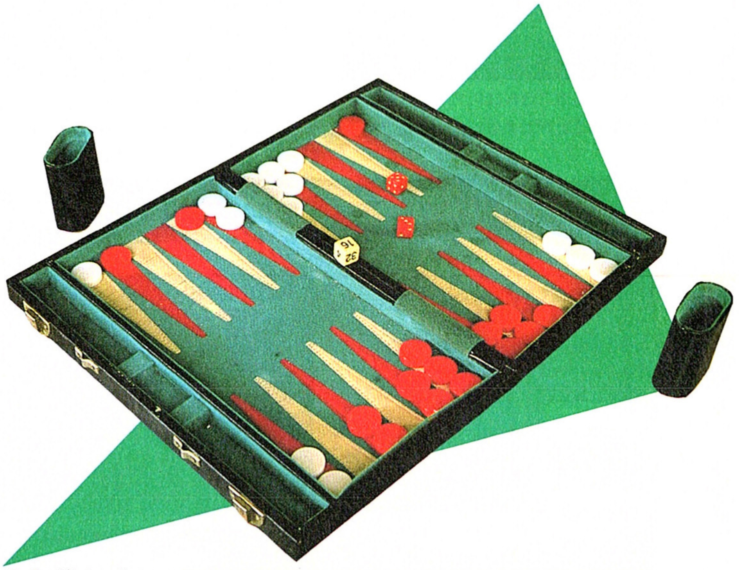
バックギャモンとは？

バックギャモンとは、2つのサイコロを使用して行う知的な双六である。日本でこそその普及度は低いが、欧米を中心にして、世界中で愛好されているボードゲームなのだ。言葉や文化の壁を越え、世界中の人々とコミュニケーションするためのきっかけとして、バックギャモンは有効な手段になっているのである。

そのバックギャモンの魅力が、日本中に伝わる日も近いようだ。なんたって、ファミコンでバックギャモンを楽しめる時代がやってきたのだから。おお、なんと喜ばしいことだろう！

ゲーム自体の面白さは世界中で保証済み。覚えるべきルールは少なく、誰でもすぐに遊べることは間違いない。それでいて奥は限りなく深いのだから素晴らしいゲームと言えよう。

ゲーム用品を1式揃え、ルールブックを買うことを思えば、このゲームを買うための支出は微々たるものだ。バックギャモンにちょっとでも興味のある人なら、迷う必要はない。

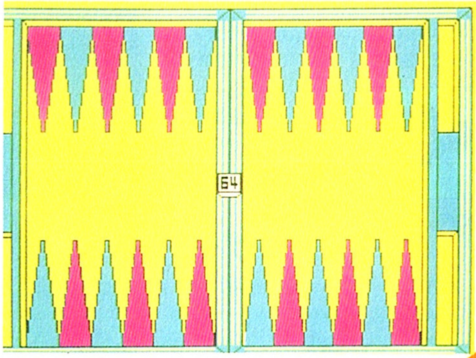


バックギャモンの魅力とは？

そもそもこんなに簡単に楽しめ、かつ奥の深いゲームが、日本に浸透していなかったことが不思議だったのだ。やはり西洋双六、という日本名がいけなかったのだろうか。これではサイコロの目に全てを託す子供の遊びだと勘違いされてもしかたない。

ここではっきりと言っておく。バックギャモンは大人が楽しめる知的なゲームなのである。サイコロの目だけで勝敗が決まる単純なものではない！

おおまかなルールを説明しよう。版の上下にある24のギザギザがコマを置くポイントである。これらは左端でつながっており、〝コの字〟型の1本道となっていると考えてもらえればいい。この道の上を、それぞれが逆方向にコマを移動させるのである。つまり、一方のゴール地点がもう一方のスタート地点となるわけだ。途中で敵のコマをブロックしたり、もしくはスタート地点に戻したり出来ることにより、複雑な戦略が生まれてくるのである。詳しくは右ページを見てほしい。



→TV画面では、ボードはこのように表現される。プレイヤーのコマは画面上段では左に、そして左端に来ると下段へと降り、今度は右へと移動するのだ。見やすくするため、一本道を半分に折っていると考えれば理解しやすいだろう。対戦相手のCOMは、同じルートをプレイヤーの逆向きに移動するのだ

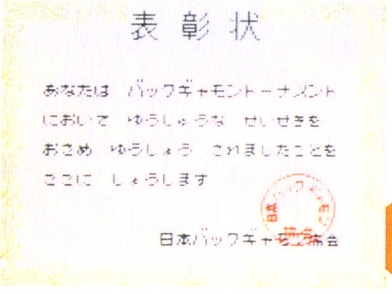
日本バックギャモン協会とは？

たとえば麻雀ゲームは、麻雀のルールを知っている人をターゲットに作られていた。ファミコンソフトで麻雀を覚えることは無理で、もし出来たにしてもとんでもなく悪いクセがついてしまうことが多かった。

しかし、この『バックギャモン』は違う。このゲームをプレイすれば、確実にルールを覚えることが可能で、さらにはある程度の実力がつくように作られている。愛好者のためだけでなく初心者こそが楽しめるスタンスで作られたソフトは、もしかするとこれが初めてのものなのかもしれない。

それもそのはずだ。このゲームを監修しているのは、バックギャモンの普及を目的に活動している日本バックギャモン協会なのだ。ドラクエで御馴染みのすぎやまこういち氏が会長を務めることでも有名な会だ。

バックギャモンを知らない人にこそその魅力を伝え、日本のバックギャモン愛好者を増やそうとする足掛かりとして、このソフトは存在するのである。



↑トーナメントモードで優勝すると、このような表賞状を見ることができる。右下に日本バックギャモン協会のハンコが押してあるのがわかるだろうか



↑同会で発行している会報。バックギャモン関連の情報が満載

世界中で愛されているバックギャモンの世界へようこそ

ルールはとても簡単だ!!

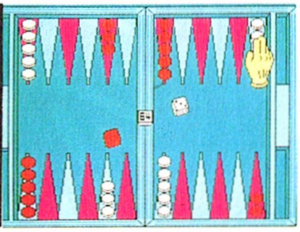
⊙誌上デモンストレーションプレイ

バックギャモンとは、２人がそれぞれ持つ15個のコマを先に全部あがりにしたほうが勝ちとなる知的な双六である。こちらのゴールが相手のスタートとなり、同じルート上を互いに逆行するのが普通の双六との違いだ。交互に２個のサイコロを振り、出た目の数だけ自分のコマを移動することの繰り返しでゲームが進行する。たとえば、サイコロが１と３の目だったなら、２つのコマをそれぞれ１マス、３マス移動するのだ（①〜④参照）。

ただし、同じポイントに２個以上相手のコマが重なっている場合は、そのポイントに自分のコマを移動することは出来ない。逆に敵のコマが１個しかないポイントに自分のコマを移動すると、相手のコマをスタート地点まで戻すことが出来る（⑤〜⑧参照）。

他にも細かいルールはあるが、基本はこれだけだ。ね、簡単でしょ？

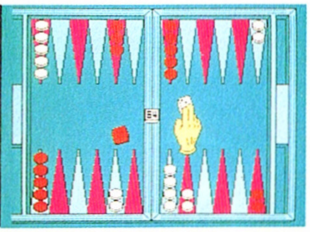
①ゲームスタート時



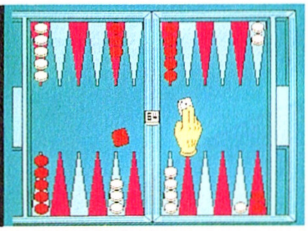
↑ゲームスタート時、コマはこのように配置される。まず、サイコロの目が１、３だと…

↓定石ではこのようにする。コマは重ねるほど有利なのだ。これをブロックと呼ぶ

②コマの移動・その１



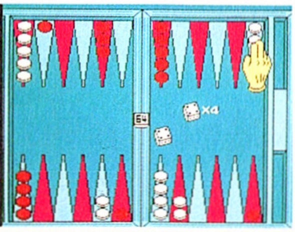
③コマの移動・その２



↑また、１つのコマを１、３と続けて動かしてもいい。もちろん３、１の順でも可

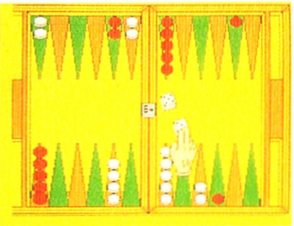
↓ゾロ目の場合は、その目の数を４回動かせる。普段の倍ほどお得になるわけだ

④コマの移動・その３

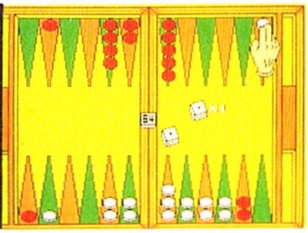


↓ブロックしていると、そのポイントに敵のコマは移動できない。上を通過するのは可

⑤ブロック



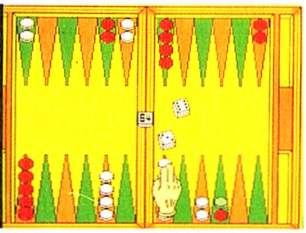
⑥プライム



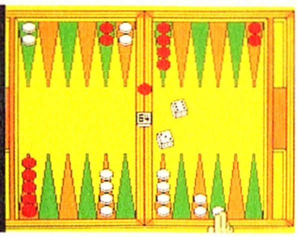
↑だから、このようにすると相手はこれを越えることは不可能だ。これをプライムという

↓１つのコマに自分のコマをぶつけると、スタート地点に戻せる。これをヒットという

⑦ヒット

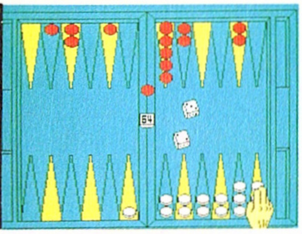


⑧バー



↑ヒットされたコマは中央のバーに置かれる。これを処理しないと、他のコマは動かせない

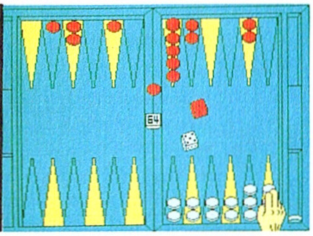
⑨ブロックアウト



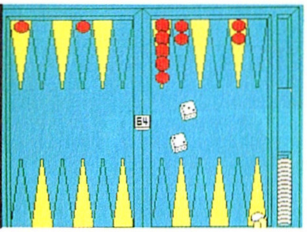
↑こうして相手のスタート地点を埋めてしまえば、コマはバーから脱出不可となる。これをブロックアウトという

↓ゴール地点近くの６つのポイントをインナースペースと言う。ここに全てのコマを移動させたら、コマをあがりにする権利が生じる

⑩インナースペース



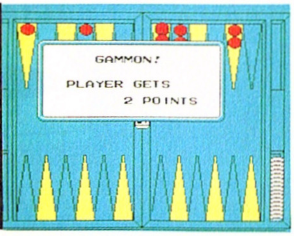
⑪ゲームの決着



↑で、全てのコマが版上から消えると決着となる。こちらがあがった時、敵のコマが１個も脱出できていない場合、得点は倍になる

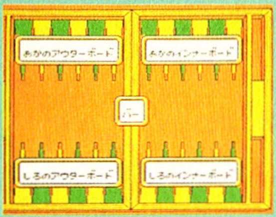
↓とはいえ、勝負は１回だけでつくわけじゃない。５ポイントマッチなら、何度もゲームを行って５ポイント先取すれば勝利なのだ

⑫勝利条件



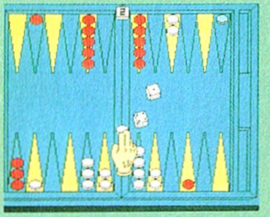
モードあれこれ

デモンストレーション



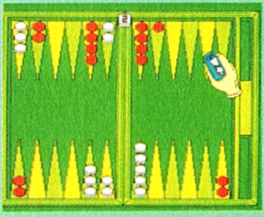
↑バックギャモンを知らない人のためのルール説明モード。試合を通して、じっくりとルールを解説する。少々時間はかかるが、ぜひ見るべき

トレーニングモード



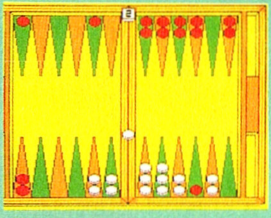
↑ルールを覚えたての人のための実戦モード。対戦相手のＣＯＭはかなり低いレベルに設定されている。ここで試合の流れをつかもう

対戦プレイ



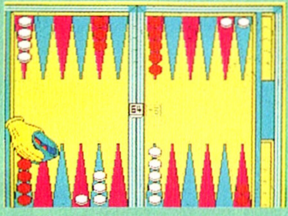
↑実力がついてきたなら、次はこのモードに挑戦しよう。ＣＯＭの思考力はトレーニングモードよりやや強く設定されている

トーナメントプレイ



↑バックギャモン協会認定の表賞状をもらうためには、ここで４試合を勝ち抜かなければいけない。ＣＯＭはかなり強い。健闘を祈る

２人対戦プレイ



↑人間２人で対戦するモード。バックギャモンをしたいのに盤がない時には重宝する。でも、２人でＴＶ画面を見つめる勝負は少し味気ない



このスーパービジュアルが、大迫力サウンドが、僕らの標準性能だ。



PCエンジンCD-ROM²システム
(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)

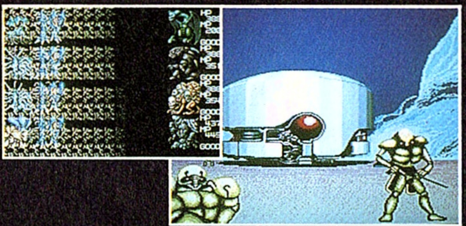
ROM ROM

- 540メガバイトの大容量で、究極のゲーム体験。
- 生の音楽や声が飛び出す大興奮のデジタルサウンド。
- ROM²アンプと組合せれば、15W+15Wのハイパワーアンプでさらに迫力アップ。
- ゲーム、カラオケなど、専用ソフトも続々登場。

※RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉、ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです。

面白さの波状攻撃。ロムロムソフトいよいよ充実。

最強最後のRPG、ついに登場!!



ラスト・ハルマゲドン
希望小売価格7,500円(税別)

絶賛発売中

パソコン界の不朽の名作「ラスト・ハルマゲドン」が、CD-ROMになって帰ってきた。これをやらずしてRPGは語れない。
©Brain・Grey

待望のシリーズ最新作。誰も優子を超えられない!!



ヴァリスIII
希望小売価格6,780円(税別)

絶賛発売中

ヒロイン優子、妹のヴァルナ、鬼族の娘チャムが、人間界、夢幻界、魔界を舞台に縦横無尽の戦いを繰り広げる壮大なアクション。
©SHIN-NIHON LASER SOFT
©NIHON TELENET

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

これは便利!!

全国中古ソフト価格相場全紹介!!

名前はちょっとカッコ悪いけど、「中古ソフト」はとっても便利だ。新作で買いそびれてしまったあのゲームや、ちょっと不安で手が出せなかったこんなゲームと、気軽に出会えるんだもの。けど、「中古ソフト」には、定価じゃなくて、相場があって、お店ごとにバラバラなんだなぁ、コレが。だから全国有力店を総力取材。必見!!



- ●これが中古ソフト屋の実態!
- ●注目ソフトはコレだっ!!(ファミコン編)
- ●今が買い時!!人気ソフト
- ●安く買って高く遊ぶ!!
- ●汚ないソフトは嫌われる
- ●今持っていれば尊敬されるカルトソフト
- ●OTHER THINGS
- ●注目ソフトはコレだっ!!(PCエンジン編)
- ●注目ソフトはコレだっ!!(メガドラ・ゲームボーイ編)
- ●ソフト以外も売ってる!!

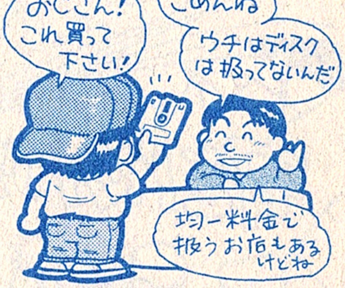
●ファミコン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格		コメント
				買うとき	売るとき	
あ	アーガス	ジャレコ	¥4900	¥800	¥300	86年。タテスクロールのSTG。地味だが値段は手頃か!?
	アークティック	ポニーキャニオン	¥5500	¥3400	¥1200	90年。アクションパズル。米国でヒット。値段崩れず
	アーバンチャンピオン	任天堂	¥4500	¥1000	¥300	84年。元祖ストリートファイトゲーム。昔を懐しむには可
	アイギーナの予言	ビック東海	¥5300	¥1000	¥400	86年。RPGっぽいアクションゲーム。まあまあの値段に
	アイスクライマー	任天堂	¥4500	¥1500	¥700	85年。アクションゲームの古典的名作。買う価値ありⒹ
	アイドル八犬伝	トーワチキ	¥6000	¥3000	¥1300	89年。映画のように話が進むAVG。評価高い。買い頃か
	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500	¥3300	¥1100	89年。動物が選手に。アイデアは斬新だったのだが…
	アウトランダーズ	ビクター音楽産業	¥5300	¥2500	¥1100	87年。SFっぽいRPG。まだ割高な値段といえよう
	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	¥9800	¥4300	¥1500	89年。光栄の歴史SLGは高値安定。買いそびれた人向け
	赤影	東映動画	¥5300	¥2300	¥1000	88年。横スクロールのACG。これもまだまだ割高圏に
	アキラ	タイトー	¥6800	¥1100	¥300	88年。本格AVG。グラフィックは秀逸。ファンなら買い
	悪魔くん	バンダイ	¥5800	¥3400	¥1200	90年。RPG。人気底堅く値崩れしていない。
	悪魔城伝説	コナミ	¥6500	¥2800	¥1000	89年。ACG。いい値段になった。ドラキュラ好きは買い
	悪魔の招待状	ケムコ	¥6200	¥2800	¥1100	89年。米国産AVG。ホラータッチ。AVGファンなら
	アストロロボ・ササ	アスキー	¥5500	¥800	¥300	85年。当時は酷評されたACGだが、今はかえって魅力?
	アタックアニマル学園	ポニーキャニオン	¥5500	¥1400	¥600	87年。女の子が走るゲーム。とてもカルトな趣きがある
	アテナ	SNK	¥5500	¥1900	¥600	87年。ファンタジックなACG。女の子キャラ好きなら
	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900	¥3170	¥1500	90年。名作パズルゲーム。中古では品薄。高値安定型
	アトランチスの謎	サン電子	¥4900	¥ 800	¥400	86年。全100面のACG。この値段なら後悔はしない?
	アバドックス	ナツメ	¥5800	¥3100	¥1100	89年。内臓が舞台のSTG。カルト色強い。まだ高いか?
	アフターバーナー	サン電子	¥6200	¥3600	¥1600	89年。とにかくよく回転する。一見の価値はある
	アメリカ大統領選挙	ヘクト	¥9800	¥4200	¥1600	88年。選挙戦のSLG。完全にオトナ向け。この値段なら
	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	¥5900	¥3900	¥1500	89年。スロットマシンゲーム。飽きないのか高値圏に
	アメリカンフットボール	ケイアミューズメントリース	¥5500	¥4100	¥2000	88年。定番スポーツものらしく値が下がらない。見送り?
	アルカノイド	タイトー	¥5400	¥3400	¥1500	86年。ブロック崩し中興の祖。飽きないから品薄で高値
	アルカノイドII	タイトー	¥5900	¥3100	¥1300	88年。前作と内容に大差はないが、こちらの方がやや割安
	アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃	テクモ	¥4980	¥1300	¥600	87年。ACG。手の込んだ秀作だが、やや時代遅れに
	アルテリオス	日本物産	¥5500	¥1200	¥500	87年。本格SF風のRPG。マニアなら納得いく値段か
	暗黒神話	東京書籍	¥5900	¥2200	¥900	89年。冒険AVG。古さを感じさせないシナリオではある
い	イー・アール・カンフー	コナミ	¥4500	¥800	¥200	85年。名作カンフーゲーム。コレクションとしてぜひ
	イース	ビクター音楽産業	¥6200	¥2300	¥900	88年。人気RPGシリーズ。やりそこなった人ならば…
	イースII	ビクター音楽産業	¥7500	¥4700	¥1700	90年。IIは定価が高いためこの値段。ま、新品よりは安い
	怒	ケイアミューズメントリース	¥5500	¥2100	¥800	86年。2人同時プレイ可の兵隊さんACG。意外と高値
	怒II	ケイアミューズメントリース	¥5500	¥2820	¥1200	88年。前作のパワーアップ版で、こちらは評価も高かった
	怒III	ケイアミューズメントリース	¥5600	¥3600	¥1300	90年。IIIは殴る蹴るの動きを追加した。が、ちと高いか?
	いきなりミュージシャン	東京書籍	¥4900	¥2200	¥1300	87年。作曲もできる音楽ソフト。音楽ファンは必携かも
	囲碁九路盤対局	B.P.S.	¥5500	¥3900	¥2100	87年。元祖囲碁ゲーム。9×9のマスで対局。定番ものⒹ
	囲碁指南	ヘクト	¥5800	¥4100	¥1900	89年。古今の名人たちの棋譜を収録。ファンなら欲しい
	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680	¥4400	¥1700	90年。こちらは現代のスター棋士たちの棋譜がメインに
	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800	¥6400	¥2500	90年。馬券購入のSLG。90年版のため値下がりするかも
	1942	カプコン	¥4900	¥1700	¥900	85年。STG。カプコン参入作。遊ぶよりもコレクション?
	1943	カプコン	¥5300	¥3800	¥1800	88年。1942の改良版。幅広い人気に支えられ高値圏にある
	いっき	サン電子	¥4900	¥800	¥300	85年。お百姓さんのACG。サン電子の出世作。珍品だ
	井手洋介名人の実戦麻雀	カプコン	¥6500	¥4800	¥2200	87年。プロ雀士監修の麻雀ゲーム。専用コントローラ付き
	イメージファイト	アイレム	¥6500	¥3500	¥1200	90年。業務用でも人気だったSTG。まだ高いか?
	インドラの光	コトブキシステム	¥5300	¥3200	¥1400	87年。3人パーティのRPG。カルトなファン多く高値圏
う	ウィザードリィ	アスキー	¥5800	¥3400	¥1400	87年。名作3D RPG。売るとバチが当たるため(笑)高い
	ウィザードリィII	アスキー	¥6500	¥1600	¥ 700	89年。3作の中では最も安い。買いそこなったファンなら
	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500	¥3400	¥1300	90年。最新作ながらここまで安くなった。まだの人いたら
	ウィナーズカップ	データイースト	¥5800	¥3700	¥1700	88年。サッカーゲーム。定番スポーツらしく高値圏だが…
	ヴィナス戦記	バリエ	¥5800	¥2900	¥1000	89年。アクション要素もあるSLG。原作人気で高値安定
	ウィロー	カプコン	¥5900	¥1600	¥400	89年。アクションRPG。映画の旬を過ぎ安値に。買いか
	ヴォルガードII	デービーソフト	¥4900	¥ 800	¥200	85年。横スクロールSTG。古き日のファミコンの資料に
	宇宙船コスモキャリア	ジャレコ	¥4900	¥1260	¥600	87年。初期型SLG。持ってる人少なく稀少価値あり
	うっでいぽこ	デービーソフト	¥5500	¥1400	¥500	87年。ACG。アイデア豊富で今でも遊べる。手頃な価格
	うる星やつら ラムのウエディングベル	ジャレコ	¥4900	¥1900	¥700	86年。ACG。PCエンジン版とは大違い。マニアなら
	ウルティマ	ポニーキャニオン	¥5900	¥1800	¥700	87年。名作RPG、ファミコンデビュー作。この値段なら
	ウルティマII〜聖者への道〜	ポニーキャニオン	¥5900	¥2200	¥800	89年。Iよりもやや高い。ま、ウルティマを知るチャンス?
	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000	¥3700	¥1500	90年。RPG。今、人気のキャラだけあって値段は安定
え	エアーウルフ	九娯貿易	¥5900	¥3100	¥1300	88年。ヘリコプターSTG。2D・3D面が。まだ高い
	エアー・フォートレス	ハル研究所	¥5300	¥1100	¥600	87年。変化に富んだSTG。当時は斬新。この値段なら…
	ASO	SNK	¥4900	¥3000	¥900	86年。典型的なパワーアップSTG。レトロな味で高値
	エイト・アイズ	セタ	¥5800	¥1900	¥700	88年。中世的なACG。鷹を操作する。ややカルトな人に
	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500	¥1900	¥900	88年。ACG。独特な世界観が話題に。懐しい人はどうぞ
	エキサイトバイク	任天堂	¥3500	¥1200	¥500	84年。ACG。宮本茂氏の名作。迷わず買い。損しない
	エグゼドエグゼス	徳間書店	¥5200	¥900	¥200	85年。STG。恐ろしく遅いのがかえって珍しいのだが…
	エクセリオン	ジャレコ	¥4500	¥800	¥300	85年。ジャレコの古典的超名作STG。ファンは必携か
	SDガンダム2	バンダイ	¥6800	¥3400	¥1200	89年。SLG。SDシリーズは中古市場でも人気が高い
	SDガンダム外伝	バンダイ	¥6800	¥4600	¥2000	90年。ヒーロー達が中世でRPG。シリーズ内でも人気高
	SDバトル大相撲	バンプレスト	¥6300	¥3800	¥1500	90年。紙相撲をモチーフにしたSDヒーローもの。品薄
	SDヒーロー総決戦	バンプレスト	¥6300	¥3900	¥1500	90年。人気ヒーロー総出演のACG。高価格をキープ
	エスパ冒険隊	ジャレコ	¥5300	¥1300	¥500	87年。ACG。ジャンプ力がすごいので有名。微妙な値段
	エッガーランド迷宮の復活	ハル研究所	¥5600	¥3000	¥1400	88年。パズルの名作シリーズ。飽きない。少々高くても
	F1レース	任天堂	¥4500	¥1500	¥500	85年。レースゲームの原型。シンプル。ま、適正価格か
	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥6000	¥2300	¥700	89年。ホームズシリーズの推理AVG。難度高いが…
	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700	¥4900	¥1600	89年。戦略的な野球ゲーム。オトナ向け。もう一声欲しい
	えりかとさとるの夢冒険	ナムコ	¥4900	¥1300	¥400	88年。2人同時プレイもできるAVGだが未完成な部分も
	エリュシオン	東京書籍	¥5500	¥2500	¥1100	88年。RPG。マイナーなイメージだが固定ファンがいた
	エルナークの財宝	トーワチキ	¥5300	¥1500	¥700	87年。ACG。見るべき所少ない。残念だが見送りか?
	エレベーターアクション	タイトー	¥4900	¥1900	¥700	85年。当時としては劇的演出の秀れたACGなのだが
お	美味しんぼ	バンダイ	¥5800	¥2700	¥900	89年。お料理AVG。原作に忠実。値下がり見込めそう
	オセロ	河田	¥4900	¥4000	¥2100	86年。中古業界の英雄。掘り出しものとはまさにこのことⒹ
	おそ松くん	バンダイ	¥5800	¥3300	¥1500	89年。ギャグ満載のAVG。月並だけど原作のファンなら
	落っことしパズル とんじゃん!?	ジャレコ	¥5600	¥3100	¥1400	89年。牌のテトリスともいえるゲーム。確かに飽きないが
	おにゃんこTOWN	ポニーキャニオン	¥4900	¥1700	¥600	85年。ACG。古い作品だが値段しっかり。お好きな人は
	オバケのQ太郎 ワンワンパニック	バンダイ	¥4900	¥1900	¥700	85年。ACG。難度が高い、裏技が多いのが有名とはいえ
	オペレーションウルフ	タイトー	¥5900	¥3000	¥1200	89年。戦場3DSTG。アメリカで人気。まだ高いね
	オリュンポスの戦い	イマジニア	¥5300	¥2300	¥1000	88年。ストーリー性もあるACG。万人向けではないが…
か	ガーディック外伝	アイレム	¥5500	¥1700	¥600	87年。多彩なSTG。ヘビーなゲーム好きの人なら買いか
	ガーフィールドの一週間	トーワチキ	¥5500	¥2800	¥1400	89年。猫が主人公のACG、完成度から見てこの値段では
	快傑ヤンチャ丸	アイレム	¥5500	¥3000	¥1200	87年。コミカルなACG。単調すぎるきらいもあって…
	貝獣物語	ナムコ	¥5500	¥2100	¥700	88年。マルチプレイシナリオのRPG。ここは買い圏内か
	カイの冒険	ナムコ	¥3900	¥1200	¥400	88年。ドルアーガのキャラACG。この値段はカイ(笑)
	帰ってきた!軍人将棋なんやそれ?	ソフエル	¥5500	¥3300	¥1400	89年。軍人将棋をシミュレート。安心して遊べる内容
	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900	¥2400	¥700	88年。和風なRPG。値段は手頃だが万人向けではない
	KAGE	ナツメ	¥5900	¥3700	¥1700	90年。正統派ACG。やや高値だが、高品質。音も良い

㊙情報 これが中古ソフト屋の実態!

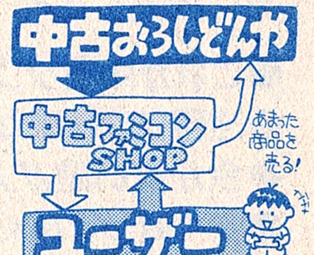
値段のつけ方はどうなってる?

中古ソフトの販売価格は、お店が買い取る価格の2〜3倍が相場です。買い取り価格はお店によってだいたいの基本値があり、ゲーム内容や在庫状況によって決められます。麻雀や将棋、パチンコなど大人向けのソフトが高いのは、在庫が少ないからなのです。この種のソフトは製作本数自体少ないのですが、在庫不足の理由はお店の利用者に関係しています。というのは、一般的にソフトを売るのは低年令層、買うのは高年令層という図式があるからです。小・中学生からお店が買い取るソフトといえばACGかSPGが大半。必然的に大人向けのソフトは不足がちになり、高値がつくというワケです。



値段が変動するわけは?

中古ソフトの流通はお店と一般ユーザー間の売買だけではありません。例えば、中古ショップがオープンする際には中古ソフト専門の卸問屋から品物を仕入れます。全タイトルの8〜9割を買い揃えるそうです。また、一般ユーザーから買い取ったソフトが売れずに在庫過剰の場合は逆に卸問屋に売ることもあります。この売買が頻繁に行われる為、中古ソフト価格は、日替わり、週替わりで大きく変動するわけです。



●この特集の価格表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●マリオ 03(204)7350 ●TVパニック 06(846)3589 ●スタンバイ 06(633)4416 ●はてな 高円寺店 03(336)9525 ●ソフマップ 03(258)3155

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	影の伝説	タイトー	¥4900	¥900	¥300	86年。タイトー初期のACG。難あるがこの値段なら
	カケフ君のジャンプ天国	ビック東海	¥5300	¥2600	¥1000	88年。マリオタイプのACG。埋もれるには惜しいのだが
	影狼伝説	ピクセル	¥6200	¥3700	¥1300	90年。ACG。ストーリー性豊か。が、この値段では…
	勝馬伝説	日本物産	¥8000	¥4800	¥2400	90年。「本命」の続編。競馬のファンなら話のタネにぜひ
	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900	¥3400	¥1200	89年。人気キャラのRPG。原作の味、いかしきれず
	株式道場	ヘクト	¥9800	¥4400	¥2000	89年。株の知識お勉強ソフト。時期が時期だけに迷うけど
	亀の恩返し	ハドソン	¥5500	¥1500	¥600	88年。横スクロールのSTG。浦島太郎的。手頃な値段
	仮面の忍者花丸	カプコン	¥5800	¥3300	¥1400	90年。ACG。シンプルだがハマル。決して高くはない
	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	¥5500	¥3100	¥1300	88年。ロープレ風ACG。SDの原型ともいえて買い圏内
	カラテカ	ソフトプロ	¥4900	¥900	¥400	85年。空手ゲーム。米国産。演出も多彩な名作。買い！
	カルノフ	ナムコ	¥4900	¥1600	¥600	87年。狙ったわけではないが結果コミカルACG。カルト
	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥6300	¥3700	¥1700	90年。釣りファンなら絶対ハマる。高値だが買って安心
	元祖 西遊記 スーパーモンキー大冒険	バップ	¥4900	¥1200	¥500	86年。RPG。値頃感はあるものの手を出すのは危険
	がんばれゴエモン！からくり道中	コナミ	¥5300	¥1900	¥700	86年。ゴエモン第一作はACG。新鮮味欠くも値頃か
	がんばれゴエモン2	コナミ	¥5500	¥3300	¥1400	89年。えびす丸との2P可能。前作と比較すると割高
	がんばれゴエモン外伝	コナミ	¥6980	¥2900	¥1100	90年。シリーズ3作目はRPG。誰でも遊べるので安心
	がんばれペナントレース！	コナミ	¥5900	¥1300	¥400	89年。多彩に遊べる野球ゲーム。不満点あるが割安ゾーン
	ガンヘッド	バリエ	¥6500	¥3700	¥1400	90年。原作をいかしたSLG。もう少し値下がりを待とう
き	キテレツ大百科	エポック社	¥5900	¥3800	¥1600	90年。ACG。ストーリー性も高い。秀作だがやや割高か
	機動戦士Zガンダム	バンダイ	¥5300	¥2000	¥800	86年。3D STG。遠藤雅伸作。不満点あるもお買得か
	キャッスルエクセレント	アスキー	¥4900	¥1300	¥500	86年。アクションパズル。時間つぶしには最適の値段
	キャッスルクエスト	ハドソン	¥4900	¥3600	¥1500	'90年。将棋やキエスをミックスしたボードゲーム。やや高
	キャデラック	ヘクト	¥4900	¥2800	¥1100	90年。トランプを使ったテトリス風ゲーム。高値も納得
	キャプテンED	CBSソニー	¥5900	¥2700	¥900	89年。複雑なゲームシステムについていける人ならば…
	キャプテンシルバー	徳間書店	¥5500	¥2400	¥1000	88年。ACG。グラフィックいいがゲーム性に難。割高
	キャプテン翼	テクモ	¥5500	¥2300	¥800	88年。異色スポーツSLG。原作のファンは迷わず買い
	キャプテン翼2	テクモ	¥6900	¥4900	¥2100	90年。改良進み完成度増した。この高値も納得できる範囲
	ギャラガ	ナムコ	¥4500	¥2700	¥1200	85年。古典的名作STG。コレクションとして価値アリ
	ギャラクシアン	ナムコ	¥4500	¥2600	¥1100	84年。ギャラガと同じ商品価値。マニアはぜひ入手したい
	ギャリバン	日本物産	¥5900	¥2200	¥1000	88年。アクションRPG。癖なく遊びやすいがやや割高か
	究極タイガー	CBSソニー	¥5900	¥4000	¥1500	89年。知名度バツグンのSTGだがFC版はかなり割高
	究極ハリキリスタジアム	タイトー	¥5500	¥700	¥200	88年。大量生産で値崩れしたが秀作。この値段は買うべき
	究極ハリキリスタジアム'88	タイトー	¥5500	¥1500	¥400	88年。シリーズ2作目。モード多様化。がⅠの2倍では…？
	究極ハリキリスタジアム・平成元年版	タイトー	¥6800	¥2300	¥700	89年。シリーズ3作目。改良点多いが割高感つきまとう
	ぎゅわんぶらあ自己中心派	アスミック	¥5900	¥4500	¥2200	88年。中古市場では人気の麻雀ゲーム。高値安定路線
	京都花の密室殺人事件	タイトー	¥5900	¥2400	¥900	89年。山村美沙原作の推理AVG。ファンならきっと満足
	京都龍の寺殺人事件	タイトー	¥5500	¥2200	¥600	87年。密室～の前作にあたる。テレビの2時間ドラマ風
	キョンシーズ2	タイトー	¥5300	¥1700	¥500	87年。カンフーゲームの異色作。操作性等に難。見送り
	銀河英雄伝説	ケムコ	¥5900	¥2600	¥800	88年。美麗なグラフィックのSLG。マニアなら満足？
	銀河の三人	任天堂	¥5000	¥800	¥300	87年。SFのRPG。いかんせんこの値段なら買うもよし
	キングオブキングス	ナムコ	¥5900	¥3500	¥1400	88年。ファンタジーSLGの名作。買って不満なし
	キングコング2 怒りのメガトンパンチ	コナミ	¥5300	¥1300	¥600	86年。ACG。爽快感あり。この値段なら買って後悔なし
	キングスナイト	スクウェア	¥4900	¥800	¥300	86年。STG。あいまいな味がかえって新鮮？　安いけど
	キン肉マン マッスルタッグマッチ	バンダイ	¥4900	¥1200	¥400	85年。プロレスゲーム。古き良き時代を懐しむには最高
く	クインティ	ナムコ	¥4900	¥1800	¥600	89年。ACG。難度高いが奥が深いので買って損なし
	グーニーズ	コナミ	¥4900	¥1000	¥300	86年。映画的なACG。完成度高くこの値段は買うも可 D
	グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦	コナミ	¥5300	¥1400	¥400	86年。前作をやや複雑にした感じ。確かに低価格だが…
	クォース	コナミ	¥4900	¥3300	¥1400	90年。パズル＋シューティングの逸品。高値だが遊べる
	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900	¥4100	¥1900	89年。アメフトゲームの本格派。マニアなら買うも可
	孔雀王	ポニーキャニオン	¥5800	¥2400	¥900	88年。AVG。原作ファンから高い評価。Ⅱより割安
	孔雀王2	ポニーキャニオン	¥6800	¥4400	¥1800	90年。同名人気漫画のAVG。価格はやや高めか
	グラディウス	コナミ	¥4900	¥1600	¥700	86年。横スクロールSTG。流通量が多く入手容易な名作
	グラディウスⅡ	コナミ	¥5900	¥3200	¥1400	88年。シリーズ3作目。価格は高めだがそれなりの内容
	クルクルランド	任天堂	¥4500	¥1000	¥200	84年。固定画面アクション。初期のムードが好きな人なら
	クレイジークライマー	日本物産	¥5300	¥2500	¥1200	86年。ACG。往年のテレビゲームのアレンジ移植
	グレートタンク	SNK	¥5500	¥3000	¥1200	88年。戦車が主役のアクションゲーム。硬派なファンなら
け	ゲイモス	アスキー	¥5500	¥900	¥300	85年。3D STG。今遊ぶには少しムリがありそうな感あり
	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	¥6500	¥3800	¥1700	90年。エアホッケーなどのゲームがパック。高値安定
	激亀忍者伝	コナミ	¥5800	¥2600	¥1000	89年。米国のTVアニメのACG化。この価格なら遊べる
	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500	¥2700	¥900	89年。バランスのとれた野球ゲームだが割安感なし
	激闘プロレス!!	テクモ	¥5800	¥2800	¥1100	89年。プロレスACG。ソツのない秀作だがやや割高かも
	激突四駆バトル	アイレム	¥4800	¥2700	¥900	89年。ミニ四駆のSLG。高値だが四駆ファンなら買える
	ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	バンダイ	¥4900	¥1400	¥500	86年。妖怪モノACG。あらためて今遊んでみてもOK
	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	¥5500	¥1900	¥700	87年。妖怪モノのRPG。値段にしては遊べる内容
	けっきょく南極大冒険	コナミ	¥4500	¥2600	¥1100	85年。ペンギンが滑走するACG。単純だが値崩れせず
	月風魔伝	コナミ	¥4900	¥1000	¥300	87年。グラフィックが恐いACG。当時は人気があった
	ゲバラ	SNK	¥5500	¥3300	¥1500	88年。「怒」タイプのACG。少々値落ちすればいいかも
	ケルナグール	ナムコ	¥4900	¥2100	¥700	89年。拳法モノのアクションRPG。この価格なら買い
	源平討魔伝	ナムコ	¥4900	¥1400	¥400	88年。1人用と多人数用が異なる。多人数で遊ぶならよし
こ	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	¥5900	¥4100	¥1800	89年。タイトル通り高校野球もの。値が落ちたら試そう
	ゴーストバスターズ	徳間書店	¥4500	¥1500	¥400	86年。映画が原作のACG。ノリは良い。まだ高いか？
	ゴジラ	東宝	¥5800	¥3600	¥1600	88年。ACG。動きが遅い。ゴジラを愛する人向け価格
	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500	¥2800	¥900	89年。ロボットが自機の3D STG。まだ値落ちするか
	コズミックウォーズ	コナミ	¥6500	¥2600	¥1000	89年。SF SLG。ユニット数が多い。そろそろ良い価格
	コスモジェネシス	アスキー	¥4900	¥1300	¥600	86年。SLGぽい3D戦闘機ACG。興味ある人なら良し
	御存知弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800	¥2500	¥900	89年。スラスラ進むコミカルAVG。時代物が好きなら
	ゴッドスレイヤー	SNK	¥7600	¥4100	¥1100	89年。SFアクションRPG。良質だがちょいと高い気も
	コナミックスポーツインソウル	コナミ	¥5500	¥2000	¥800	88年。ソウル五輪の時に発売されたSPG。並の価格
	コブラコマンド	データイースト	¥5800	¥2600	¥1000	88年。横スクロールヘリコプターSTG。ちょっと高い
	五目ならべ	任天堂	¥4500	¥2900	¥1300	83年。テーブルゲーム。この手のゲームが好きな人だけに
	ゴルゴ13	ビック東海	¥5800	¥1700	¥600	88年。アクションAVG。お値段なりの昔のゲーム
	ゴルゴ13 第2章	ビック東海	¥6000	¥3600	¥1500	90年。つい最近発売されたアクションAVG。こっちは良
	ゴルフ	任天堂	¥4500	¥1700	¥600	84年。SPG。昔の作品にしては完成度高く、やや高価D
	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900	¥3600	¥1400	89年。ちょいコミカルなSPG。値崩れを待つべし
	魂斗羅	コナミ	¥5300	¥3200	¥1500	88年。ハードなACG。マニアの人は、絶対買うこと
	コンフリクト	ビック東海	¥6200	¥3800	¥1600	89年。現代戦が主題のウォーSLG。ファンならいいかも
さ	サーカス・チャーリー	ソフトプロ	¥4900	¥1800	¥700	86年。一風変わったACG。徹夜明けの時に遊ぶと最高
	サイドポケット	ナムコ	¥3900	¥2800	¥1100	87年。なかなかリアルなビリヤード。じっくり遊ぶ人ぜひ！
	西遊記ワールド	ジャレコ	¥5500	¥2700	¥1000	88年。猿が主人公のACG。内容の割に高い気がする
	魁!!男塾	バンダイ	¥5800	¥2700	¥1000	89年。同名コミックのACG。内容はあまり魁けていない
	殺意の階層	ハル研究所	¥5900	¥1700	¥600	88年。初期のAVG。時間制限あり。オススメはできない
	サッカー	任天堂	¥4900	¥1300	¥400	85年。のべ6人を操るのでちと無理も…。SPG好きならD
	里見八犬伝	SNK	¥5900	¥2100	¥800	89年。RPG。8人の仲間を探す。RPG好きならいいか
	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600	¥2600	¥1000	88年。連打が勝負のSPG。単調。この値じゃちょっと…
	真田十勇士	ケムコ	¥5800	¥1500	¥500	88年。戦国時代が舞台のRPG。原作が好きならどうぞ
	砂漠の狐	ケムコ	¥5500	¥2600	¥1100	88年。アフリカ舞台のSLG。初心者向け。まだ割高か
	ザ・ブラックバス	ホットビィ	¥5300	¥2700	¥1100	87年。初の釣りゲーム。内容やBGMが地味な割には高い
	ザ・ブラックバス2	ホット・ビィ	¥5800	¥3400	¥1500	88年。前作より釣りはリアル。が、やはり地味な割に高価

●これら相場価格は、目安として平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますのでご了承下さい。

㊙情報

注目ソフトはコレだ!!
～ファミコン編～

新品が中古より安い?!

中古ソフトが安いのは当然。ところが、その中古より更に安い新品が流通する場合があります。中古ソフトの価格の目安は、定価の40%～50%。一方、ディスカウント店での新品ソフトの価格は定価の70%前後が目安。やっぱり中古が安いってことになりそうですが、ディスカウント店には必ず集客用の目玉商品があります。このソフトは定価の50%が普通、なかには30%なんてのもあります。この夏は、「クインティ」「クォース」「ドンドコドン」「V'BALL」「パックマン」などが見かけられました。これを見逃すてはありません。

●各店のパックマン（定価¥4500）

店の種類	価格	値引率
A店（中古屋・東京）	¥2780	38%
B店（中古屋・埼玉）	¥3500	22%
C店（中古屋・神奈川）	¥2650	41%
D店（中古屋・大阪）	¥3600	20%
E店（中古屋・大阪）	¥2980	34%
F店（ディスカウント・東京）	¥3480	23%

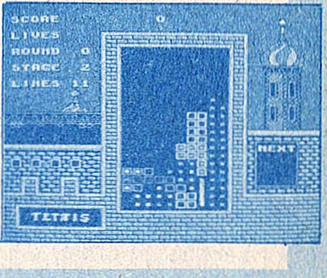
高値買取りソフトをつかめ!!

中古屋さんにとって、新作ソフトがそろっているかどうかはかなり重要なポイントです。そのため、どのお店でも、新作、特に人気作品は高く買いとってくれます。ただ、新品を仕入れているお店もあり、在庫が残っているような場合はこの限りではありません。

旧作に関しては、『大戦略』、『株式道場』、『三国志』などのＳＬＧや、『ファミコン名人戦』、『麻雀大会』のような将棋・麻雀ものが高値で売れます。これらは、逆にいえば値崩れしにくいソフトといえます。ＳＬＧも高値買取りの傾向です。



↑パズルゲームの名作『上海』も人気！



→テトリスの人気は中古市場でも衰える気配なし

全国中古ソフト価格相場全紹介!!

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	ザ・マネーゲーム	ソフエル	¥5900	¥3300	¥1300	88年。人生ゲーム風株式SLG。買いは値が下落してから
	ザ・マネーゲームII	ソフエル	¥5900	¥3200	¥1200	89年。AVG仕立ての株式SLG。これも買い控えかも
	サラダの国のトマト姫	ハドソン	¥5900	¥1900	¥600	88年。野菜の国が舞台のAVG。まだちょいと割高感あり
	沙羅漫蛇	コナミ	¥4900	¥2200	¥800	'87年。STG。グラディウスシリーズ2作目。買いだぞ
	ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600	¥3100	¥1100	'89年。ファンタジーACG。まだ手を出さない方がいいか
	三国志	光栄	¥9800	¥6200	¥2400	'88年。パソコンからの移植。人気品薄、見つけたら買い
	三国志 中原の覇者	ナムコ	¥6900	¥3200	¥1200	'88年。正統派戦国SLG。上級者向け。買い頃の値段か？
	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	¥7500	¥4800	¥1900	'90年。竜を育てるRPG。けっこー遊べる。少しだけ高値
	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	¥5500	¥3000	¥1000	'89年。原作に忠実な設定でグラフィックが美しい。高値
	さんまの名探偵	ナムコ	¥4900	¥1200	¥400	'87年。芸能人ソフトの2作目。好きだったら良い程度
し	ジーザス	キングレコード	¥5900	¥1500	¥500	'89年。宇宙船で展開するAVG。音楽が秀逸。オススメ品
	JJ	スクウェア	¥4500	¥1700	¥500	'87年。とびだせ大作戦のカセット版。少々きびしい価格か
	シェラザード	カルチャーブレーン	¥5500	¥1500	¥500	'87年。アラビアンナイト風のRPG。興味あれば良し
	時空勇伝デビアス	ナムコ	¥4900	¥1000	¥400	'87年。横スクロールACG。この価格なら試してみても
	ジッピーレース	アイレム	¥4500	¥1500	¥500	'85年。アメリカを横断するレースゲーム。きびしい価格
	シティコネクション	ジャレコ	¥4900	¥1600	¥600	'85年。車で画面中の道を走り潰ぶしていくACG。並価格
	シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件	トーワチキ	¥5000	¥1000	¥400	'86年。ACG+AVG。会話がコミカル。並価格
	ジャイロダイン	タイトー	¥4900	¥1200	¥400	'86年。STG。隠れキャラに人魚が。STGファンなら可
	ジャウスト	ハル研究所	¥3900	¥1800	¥700	'87年。面クリアタイプのACG。単調。オススメはしないが
	じゃじゃ丸撃魔伝	ジャレコ	¥4900	¥3800	¥1300	'90年。ACG。誰でも遊べる良いゲームの見本。お薦めだ
	じゃじゃ丸忍法帳	ジャレコ	¥5800	¥1300	¥300	'89年。撃魔伝の前に出たRPG。興味があれば買って良し
	じゃじゃ丸の大冒険	ジャレコ	¥4900	¥1800	¥700	86年。忍者ものACG。今でも遊べるかどうかは微妙な所
	シャドウゲイト	ケムコ	¥6300	¥1600	¥500	89年。ホラーAVG。内容と価格のつり合いがとてもよい
	じゃりん子チエ	コナミ	¥5800	¥1700	¥500	88年。同コミックのAVG。ファンは必ず買いのソフト
	雀豪	ビクター音楽産業	¥6700	¥4100	¥1600	90年。本格4人打ち麻雀ゲーム。安くなるまで待つべし
	上海	サン電子	¥5300	¥3800	¥1800	87年。雀牌を使ったパズルゲーム。今ならIIを買おう
	上海2	サン電子	¥5500	¥4100	¥1900	90年。数種類の型で遊べるようになっている。値崩れ期待
	ジャンボウ	ケイ・アミューズメントリース	¥4900	¥2100	¥900	87年。麻雀牌を使ったブロックくずし。品数が薄く、高値
	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥5600	¥4000	¥1900	90年。ジャンボ尾崎氏のゴルフゲーム。価格はまだ高いか
	獣王記	アスミック	¥5900	¥3900	¥1500	90年。獣人が主人公のACG。かなり安くならないと…
	将軍	ヘクト	¥5800	¥2100	¥900	88年。江戸時代を舞台にしたSLG。値崩れしそうにない
	小公子セディ	フジテレビ	¥5900	¥2200	¥900	88年。同名TVマンガのゲーム化。今さら遊んでも…
	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200	¥3500	¥1000	89年。オーソドックスなRPG。遊べるが、まだ少し高値
	新人類	リコーエレメックス	¥4900	¥1100	¥600	87年。長州力がモデルのACG。価格的には問題なし
	神仙伝	アイレム	¥6300	¥3500	¥1200	89年。中華風RPG。この値段なら買ってもだいじょうぶ
	新・燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥6300	¥2700	¥1100	89年。「燃えプロ」シリーズの3作目。今でも遊べるか？
す	水滸伝	光栄	¥11800	¥8400	¥3700	90年。おなじみ光栄のSLG。良質だが、安くはならず
	スウィートホーム	カプコン	¥6500	¥2700	¥900	89年。同名映画のゲーム化。この値段でも安いくらい
	スーパーアラビアン	サン電子	¥4500	¥700	¥300	85年。ACG。隠された文字を出す。この値段でも高い!?
	スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	¥6500	¥3800	¥1300	90年。AVG。列車内が舞台。いい作品だが、まだ高めか
	スーパー魂斗羅	コナミ	¥5800	¥3800	¥1500	90年。シリーズ2作目。ACG。難度同様に価格も高い
	スーパースターフォース	テクモ	¥5300	¥900	¥300	86年。謎解きのあるSTG。古いので安価だが、薦めない
	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900	¥4000	¥1500	89年。SPG。キャラ選択可。値が下がるまで持久戦だ！
	スーパーゼビウス ガンプの謎	ナムコ	¥4900	¥1200	¥400	86年。名作ゼビウスの続編。血統が理由で価格は高め
	スーパーダイナミックスバトミントン	バップ	¥4900	¥3200	¥1400	88年。ダブルスも可のSPG。良品だがまだ割高感あり
	スーパーチャイニーズ	ナムコ	¥3900	¥1500	¥600	86年。カンフーACG。2人協力プレイも可。買い頃か？
	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	¥5900	¥3200	¥1200	89年。こちらはアクションRPG。値はやや高いかも？
	スーパーピットフォール	ポニーキャニオン	¥5500	¥1200	¥400	86年。迷路探索型ACG。見た目に迷わされるな。高い！
	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	¥5800	¥3500	¥1700	88年。シンプルなピンボール。いい出来だが、まだ高い
	スーパーブラックオニキス	BPS	¥5900	¥2100	¥800	88年。RPG。英語が出来ないと楽しめない。マニアなら
	スーパーマリオブラザーズ	任天堂	¥4900	¥2300	¥1000	85年。世界に轟く名作ACG。ぜひ一度プレイすべし Ⓓ
	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	¥6500	¥4400	¥2000	88年。これも名作ACG。買って損はしない作品だ
	スーパーマン	ケムコ	¥5500	¥1900	¥800	87年。可愛いいキャラのACG。原作ファンにも薦めない
	スーパーラグビー	T.S.S.	¥5900	¥4100	¥1700	89年。唯一のラグビーゲーム。半額でもまだ高い気がする
	スーパーリアルベースボール	バップ	¥5500	¥900	¥300	88年。実名が登場するSPG。野球ファンなら買いかもね
	スカイキッド	ナムコ	¥3900	¥1500	¥600	86年。横スクロールSTG。難易度高め。狙い目の値段か
	スカイデストロイヤー	タイトー	¥4500	¥1300	¥400	85年。昼夜のある3D STG。古典作だが、高すぎでは？
	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500	¥2200	¥600	89年。アメリカが舞台のRPG。まだ割高感あり
	スクーン	アイレム	¥4900	¥1000	¥400	86年。海中横スクロールSTG。今ならほど良い価格
	スケバン刑事III	東映動画	¥5300	¥1800	¥600	88年。TV番組のFC化。ACG。ちょっと高い気が
	スターウォーズ	ナムコ	¥4900	¥1800	¥600	87年。映画のFC化。ACG。今にしてはちょっと高め
	スターゲート	ハル研究所	¥3900	¥2000	¥900	87年。横スクロールSTG。少々高値なのではないか
	スターソルジャー	ハドソン	¥4900	¥900	¥300	86年。撃ちまくりSTG。爽快感有。この値ならオトク
	スターフォース	ハドソン	¥4900	¥700	¥300	85年。縦スクロール連射型STGの元祖。買ってヨシ
	スターラスター	ナムコ	¥4900	¥800	¥300	85年。時代先取り3D STG。いい味あり。買いでしょう
	スティックハンター	ケイ・アミューズメントリース	¥5500	¥1700	¥700	87年。アイスホッケー。対戦・共同あり。少々高値だ
	STED	ケイ・アミューズメントリース	¥5900	¥3800	¥1600	90年。近未来の惑星が舞台のRPG。まだ値は下がりそう
	頭脳戦艦ガル	デービーソフト	¥4900	¥800	¥300	85年。縦スクロールSTG。安価なので試しても良い
	スパイVSスパイ	ケムコ	¥4900	¥800	¥300	86年。罠をしかけ合う対戦型ACG。買い頃の値段かも
	スパルタンX	任天堂	¥4900	¥1000	¥400	85年。元祖カンフーACG。初心者も楽しめる。買いか？
	スプラッターハウス	ナムコ	¥4900	¥2400	¥900	89年。アーケードと違い主人公はコミカル。値が落ちるか
	スペースインベーダー	タイトー	¥4500	¥3500	¥1500	85年。これぞSTGの元祖。品薄のため、なんとこの値段
	スペースシャドー	バンダイ	¥9800	¥1800	——	89年。バンダイハイパーショット用ソフト。所有者なら
	スペースハリアー	タカラ	¥5500	¥2900	¥1200	89年。アーケード3D STGの移植。出来に比べ高値
	スペースハンター	ケムコ	¥4900	¥1000	¥400	86年。ACGとAVGの合体作。やや単調。値も高いぞ！
	スペランカー	アイレム	¥4900	¥800	¥300	85年。地下冒険ACG。地味だが手堅い。この値ならマル
	SWAT	東映動画	¥5300	¥2300	¥1000	87年。人質を救出するゲーム。品薄のため高値なのか？
せ	聖飢魔II	CBSソニー	¥4900	¥1200	¥400	86年。迷路探索型ACG。聖飢魔IIファンならいいかな？
	星霊狩り	ハドソン	¥5800	¥2700	¥900	89年。SF小説風AVG。値はやや高め。AVG好きなら
	聖闘士星矢	バンダイ	¥5500	¥900	¥300	87年。原作に忠実なゲーム。ファン以外にもお薦めの値段
	聖闘士星矢2	バンダイ	¥5800	¥1600	¥600	88年。前作同様原作に忠実。こちらはまだ値が高いか？
	赤龍王	サン電子	¥5500	¥2000	¥700	89年。AVG。中国が舞台。原作好きならそろそろか？
	セクロス	日本物産	¥4900	¥900	¥300	86年。バイク横スクロールSTG。かなりハード
	ゼビウス	ナムコ	¥4900	¥1400	¥500	84年。伝説的STG。業務用で大ヒット。お買得かも Ⓓ
	戦場の狼	カプコン	¥5500	¥1400	¥500	86年。破壊的戦場STG。作り雑。この値段でも悩む
	全米プロバスケット	ビック東海	¥5800	¥3700	¥1600	89年。SPG。グラフィック良。バスケ好きならいいかも
そ	ZOIDS	東芝EMI	¥5300	¥2000	¥700	87年。RPG。戦闘は3DSTG。この値なら買いだ
	ZOIDS2	東芝EMI	¥5900	¥2500	¥1100	89年。前作にパーティー制を導入。爽快感あり。オススメ
	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800	¥3500	¥1200	89年。女の子登場のSPG。可愛くってよいが、まだ高い
	ソルスティス	エピックソニー	¥5900	¥3900	¥1400	90年。迷路探索型ACG。米国で人気。まだ値は高いか？
	ソロモンの鍵	テクモ	¥4900	¥1700	¥600	86年。アクションPZG。名作と呼べる出来。超オススメ
	ソンソン	カプコン	¥4900	¥1800	¥600	86年。強制横スクロールのACG。値段はそこそこ
	ゾンビハンター	ハイスコアメディアワーク	¥4900	¥1400	¥500	87年。横スクロール型格闘ACG。とことん好きなら
た	タイガーヘリ	ポニーキャニオン	¥4900	¥2500	¥1100	86年。移植版STG。ヘリコプターが自機。少し高いか？
	大戦略	ボーステック	¥5900	¥4300	¥2100	88年。パソコンより移植のSLG。このぐらいでもお買得
	タイタン	ソフエル	¥5900	¥3800	¥1600	90年。高度化したブロック崩し。スクロールがガクガクする
	タイトーグランプリ	タイトー	¥5500	¥3800	¥1700	87年。3タイプ車を選べるレースゲーム。割高圏内に
	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900	¥4000	¥1700	89年。業務用より移植のカーACG。買うのならPC版を
	ダイナマイトボウル	東芝EMI	¥4900	¥3000	¥1100	87年。ボーリングゲーム。みんなで遊ぶにしても少し高め

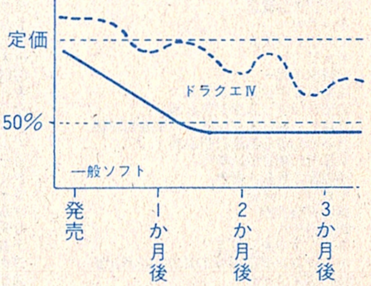
相場表の注意事項！●定価に※のついたもののみ、消費税込みの価格です。なお、ゲームボーイソフトの定価はすべて消費税込みです
●中古相場「売るとき」の価格に★のついたものは付属品と込みで買いとってもらう時の価格です。

㊙情報

今が買い時!! 人気ソフト

ソフトを安く買いたいという時、それはもちろん待つのがイチバンです。待てば待つほど値段が下がるんですから。けれど、ある程度まで急激に下がったあとは、ゆるやかな下り坂しか描かなくなります。ほぼ安定といえるでしょう。この安定期に入る頃が安くて、しかも早期に買うチャンスなのです。

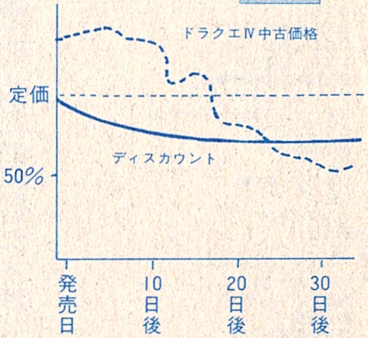
販売価格推移 長期



上の表を見てもわかる通り、だいたい発売から3ヵ月くらいたてば安定期に突入します。それなりに人気がある、一般のソフトは、だいたい5、6割引くらいになりますね。ほぼ半額で買えてしまうんですから、気長に待ってみてはどうでしょう？

ただし、ドラクエのような超おばけソフトは例外です。上の表に示されている3～4ヵ月では、まだ安定期に入りきっていません。ドラクエⅣの場合、安定期に入るには半年くらいかかったとか。つい最近の話なんですよ。

販売価格推移 短期



ドラクエⅣは、再版のでる発売後1ヵ月まで抱き合わせで売られていたことも。結果的には定価で買うのと同じことになります。発売直後は、中古屋でも定価で販売しているという特例。

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	大魔司教ガリウス	コナミ	¥4900	¥900	¥300	'87年。RPG+ACG。グラフィックが寂しいが割安
	太陽の神殿	トンキンハウス	¥5900	¥1000	¥300	'88年。パソコンよりリメイクAVG。割安ソフトといえる
	ダウボーイ	ケムコ	¥5300	¥700	¥200	'85年。ACG。好きか嫌いか両極端のゲーム。短気な人は×
	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900	¥4000	¥1800	'89年。ACG。ツッパリ同士の戦いが熱い、お薦めソフト
	道〜TAO〜	バップ	¥5500	¥3300	¥1300	'89年。中華風RPG。変わった物が好きな人になら…
	高橋名人のBugってハニー	ハドソン	¥5500	¥2100	¥700	'87年。表ワールド裏ワールド有のACG。割高ゾーンか
	高橋名人の冒険島	ハドソン	¥4900	¥2200	¥700	'86年。横スクロールのACG。価格もそこそこで遊べる
	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5800	¥1700	¥600	'88年。FC版ボードゲーム。同タイプに比べて安価だが…
	たけしの挑戦状	タイトー	¥5300	¥ 900	¥300	'86年。AVG。芸能人ソフトの第1号。内容も価格並
	武田信玄	ホット・ビィ	¥5800	¥2300	¥900	'88年。戦国SLG。割安。バッテリーバックアップ無し
	武田信玄2	ホット・ビィ	¥6800	¥3300	¥1200	'89年。SLG。勝頼復活！内容はⅡの方が評価高いが…
	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニー	¥5500	¥3100	¥1400	'89年。ACG。カワイイのがウリ。が、この値段ではねえ
	闘いの挽歌	カプコン	¥5500	¥1800	¥700	'87年。格闘技使いまくりのACG。マニア向けお買い得品
	闘将!!拉麺男	バンダイ	¥5800	¥1700	¥600	'88年。人気コミックのAVG。この値段だと高いかも
	タッグチームプロレスリング	ナムコ	¥4900	¥1100	¥500	'86年。記念すべき最初のプロレスゲーム。コレクターに
	脱獄	ケイアミューズメントリース	¥5600	¥3400	¥1500	'89年。捕虜脱出ACG。もう少し安くなれば楽しめる
	ダッシュ野郎	ビスコ	¥5800	¥3500	¥1200	'90年。全米横断のレースを題材にしたACG。価格は高い
	タッチ	東宝	¥4900	¥1700	¥700	'87年。あだち充原作コミックのACG。まあまあの値段
	谷川浩司の将棋指南Ⅱ	ポニーキャニオン	¥5500	¥4400	¥2100	'88年。谷川名人と対局する前に4人と戦う。本格的Ⓓ
	谷川浩司の将棋指南Ⅲ	ポニーキャニオン	¥5800	¥4500	¥2200	'89年。前作に増して強くなった。高値だが値段安定傾向
	双截龍	テクノスジャパン	¥5800	¥3200	¥1400	'88年。業務用より移植のACG。価格的には高い気がする
	双截龍Ⅱ	テクノスジャパン	¥5900	¥3200	¥1100	'89年。兄弟そろって戦える様に…。Ⅰより遊べる。買いだ
	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500	¥3300	¥1200	'89年。地上まで3DのRPG。価格微妙。値動きに注意
	ダンジョンキッド	クエスト	¥6500	¥4300	¥1700	'90年。自分でマップを作るRPG。遊ぶのに飽きた人に
ち	チェスター・フィールド	ビック東海	¥5300	¥1200	¥500	'87年。青年騎士主人公のACG。地味すぎて今の時代は…
	チップとデール大作戦	カプコン	¥5800	¥3400	¥1200	'90年。シマリスが主人公のACG。この価格でも十分OK
	ちゃっくんぽっぷ	タイトー	¥4500	¥1300	¥500	'85年。時限爆弾を使うACG。少し値段が高い感じがする
	チャレンジャー	ハドソン	¥4900	¥700	¥200	'85年。ジャンプとナイフ投げが基本技ACG。名作で買い
	チャンピオンシップロードランナー	ハドソン	¥4900	¥1000	¥400	'85年。難しくなったロードランナー。当然パズルACG
	中華大仙	タイトー	¥5800	¥3600	¥1300	'89年。ギョーザが飛んでくるSTG。価格が少し高すぎる
	チャイルズクエスト	ナムコ	¥5500	¥1200	¥300	'89年。今は亡きチャイルズをスターに!!のRPG。ん!?
	中国占星術	ジャレコ	¥5900	¥1700	¥400	'88年。8種の占いができる。価格もお手ごろ気になる人に
	超時空要塞マクロス	バンダイ	¥4500	¥800	¥300	'85年。横スクロールSTG。古くなったがこの値段なら…
	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500	¥3600	¥1300	'89年。モード多数の野球ゲーム。人気ソフトのため高値に
	チョップリフター	ジャレコ	¥4900	¥1100	¥400	'86年。米国産ヘリSTG。手頃な値段だが今の時代どうか?
つ	ツインビー	コナミ	¥4900	¥2100	¥700	'86年。名作シューティング。今もって新鮮。買って正解Ⓓ
	ツインビー3	コナミ	¥5500	¥4000	¥1700	'89年。シリーズ3作目。人気のため、なかなか値崩れせず
	つっぱり大相撲	テクモ	¥4900	¥2600	¥900	'87年。元祖相撲ゲーム。一家に一本あってもよいのだが…
	釣りキチ三平	ビクター音楽産業	¥5500	¥2800	¥1100	'88年。中古市場での釣り人気は高い。高値だが妥協する?
て	ディーヴァ	東芝EMI	¥5500	¥1400	¥500	'86年。アクション性のあるSLG。安価だが難あり
	TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL	エピックソニー	¥6200	¥3300	¥1400	'89年。AVG。プロモビデオのノリ。固定ファン向け
	ディープダンジョンⅢ	スクウェア	¥5900	¥1300	¥400	'88年。3DタイプのRPG。難点克服すれば長時間遊べる
	ディープダンジョンⅣ	アスミック	¥6500	¥3400	¥1200	'90年。今回からアスミックより発売。も少し安くなれば○
	ディグダグ	ナムコ	¥4500	¥2300	¥1000	'85年。古典的名作ACG。遊ぶというより持っていたい?
	ディグダグⅡ	ナムコ	¥4500	¥2000	¥800	'86年。前作ほどのカリスマ性なし。いまだ割高圏内か
	ディジャブ	ケムコ	¥9800	¥2500	¥700	'88年。ハードボイルド風AVG。本格派を味わえるソフト
	テグザー	スクウェア	¥5500	¥600	¥200	'85年。ACG。スクウェアの第1作としてコレクション?
	デジタル・デビル物語 女神転生	ナムコ	¥4900	¥2200	¥900	'87年。3D RPGの人気作。一部ではⅡより高い評価も
	デジタル・デビル物語 女神転生Ⅱ	ナムコ	¥7800	¥4800	¥2200	'90年。第2弾。高値安定。RPGに慣れてる人でないと…
	鉄道王	デービーソフト	¥4900	¥3700	¥1700	'87年。シンプルなボードゲーム。2千円台なら絶対買い
	デッドフォックス	カプコン	¥5800	¥3100	¥1000	'90年。ガンシューティングACG。秀作ながらまだ割高感
	鉄腕アトム	コナミ	¥5500	¥2600	¥1000	'88年。ACG。工夫点多いが空振り? 割高に分類される
	テトリス	B.P.S.	¥4900	¥4000	¥1800	'88年。中古でも人気。新作の2割引なら買うしかなさそう
	テニス	任天堂	¥4500	¥1800	¥600	'84年。「ファミリーテニス」には無い味。順当な値段Ⓓ
	デビルマン	ナムコ	¥5500	¥2400	¥900	'89年。ACG。よほど好きでなければパスしてもよい
	デビルワールド	任天堂	¥4500	¥600	¥200	'84年。ACG。ファミコン初のスクロール機能に価値アリ
	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	¥5900	¥2800	¥900	'89年。本格相撲ゲーム。寺尾ファンならずとも遊べるが…
	テラクレスタ	日本物産	¥4900	¥2000	¥700	'86年。パワーアップ型STG。日物の力作。高くはない
	電撃ビックバン!	ビック東海	¥5800	¥1900	¥700	'89年。奇妙なノリのACG。カルト的な味も。まあ手頃
	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	¥5500	¥1700	¥700	'88年。英国産のACG。埋もれた名作のひとつ。買い推奨
	天地を喰らう	カプコン	¥5900	¥3000	¥1100	'89年。三国志がテーマのRPG。値下がり見込めない
	10ヤードファイト	アイレム	¥4900	¥2000	¥900	'85年。アメフトゲーム。シンプルだが遊べる。買って可
と	ドアドア	エニックス	¥4900	¥1900	¥700	'85年。パズルゲーム。中村光一氏の出世作。記念になる
	東海道五十三次	サン電子	¥4900	¥1400	¥500	'86年。超コミカルACG。このフザケ方は時代か
	東方見聞録	ナツメ	¥5800	¥1600	¥600	'88年。知る人ぞ知る超カルトAVG。好き嫌いはっきり
	時空の旅人	ケムコ	¥4900	¥1000	¥400	'86年。AVGを意識しているがシステム不明。見送りか
	独眼竜政宗	ナムコ	¥5500	¥1800	¥600	'88年。戦国SLG。入門者向け。この価格は買って安心
	Dr. MARIO	任天堂	¥4900※	¥4000	¥1900	'90年。この夏のヒット作。安値は期待できそうにない
	所さんのまもるもせめるも	エピックソニー	¥4900	¥2700	¥1000	'87年。所ジョージの自作自演(?)のACG。割高といえる
	突然!マッチョマン	ビック東海	¥5500	¥2000	¥900	'88年。コミカルなACG。アイデアは秀逸。価格は微妙
	トップガン	コナミ	¥5300	¥3200	¥1400	'87年。ドッグファイトSTG。高値は知名度の力か?
	トップガン2	コナミ	¥6000	¥4300	¥1800	'89年。続編。2人対戦が可能に。割高ゾーンにある
	ドナルドダック	ケムコ	¥5800	¥3200	¥1400	'88年。運動会風のACG。ゲーム性に比して超割高圏内に
	ドナルドランド	データイースト	¥5500	¥3100	¥1400	'88年。ビギナーも遊べるACG。これも割高感強い
	トムソーヤの冒険	セタ	¥5900	¥2400	¥1000	'89年。シンプルなACG。操作性に難あって割高の感
	ドラえもん	ハドソン	¥5500	¥2100	¥700	'86年。3種類が盛り込まれたACG。妥当な価格といえる
	ドラゴンクエスト	エニックス	¥5500	¥3000	¥1100	'86年。シリーズ第1弾は品薄のためやや高値。収集なら
	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	¥5500	¥2300	¥800	'87年。シリーズ中一番安い。売り値も安い。
	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	¥5900	¥2600	¥900	'88年。バッテリーバックアップはⅢから搭載
	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	¥8500	¥4500	¥1200	'90年。Ⅳはこんな相場。ドラクエは全部持っていたいよね
	ドラゴンスクロール	コナミ	¥5300	¥1100	¥500	'87年。アクションRPG。宣伝のわりに埋もれた稀少品
	ドラゴンスピリット 新なる伝説	ナムコ	¥5200	¥1800	¥500	'89年。STG。PC版に比べてしまうと…。手頃だけどね
	ドラゴンスレイヤーⅣ	ナムコ	¥4900	¥800	¥300	'87年。アクションRPG、超マニアック。攻略本必要
	ドラゴンニンジャ	ナムコ	¥5800	¥1900	¥600	'89年。横スクロールアクション。やや割高感が…
	ドラゴンバスター	ナムコ	¥4900	¥900	¥300	'87年。ファンタジックなACG。往年の名作。買いの値段
	ドラゴンバスターⅡ	ナムコ	¥5200	¥1300	¥300	'89年。ACG。静かでおとなしいゲーム性。安価ではある
	ドラゴンボール 神龍の謎	バンダイ	¥4500	¥1600	¥500	'86年。シリーズ1作目。ACG。原作のファンなら
	ドラゴンボール 大魔王復活	バンダイ	¥5800	¥2400	¥800	'88年。カードの要素はこの2作目から。手頃な値段か
	ドラゴンボール3 悟空伝	バンダイ	¥6800	¥3400	¥1000	'89年。サイヤ人も登場の3作目。中古市場でも人気作品
	ドラゴンユニット	アテナ	¥5800	¥3100	¥1200	'90年。中世風のACG。単調なゲーム性を考えると割高か
	トランスフォーマーコンボイの謎	タカラ	¥4900	¥1100	¥400	'86年。変型キャラのアクションSTG。安価といえども…
	ドルアーガの塔	ナムコ	¥4900	¥900	¥300	'85年。日本ゲーム界のRPGの原型。この値段なら買いか
	ドンキーコング	任天堂	¥4500	¥1300	¥600	'83年。ACG。記念すべき本体と同時発売ソフトであるⒹ
	ドンキーコング3	任天堂	¥4500	¥1200	¥400	'84年。シリーズ3作目。面白さは今も変わらないけど
	ドンキーコングJr.	任天堂	¥4500	¥1100	¥400	'83年。シリーズの2作目にあたる。やや小じんまりしたⒹ
	ドンキーコングJr.の算数遊び	任天堂	¥4500	¥1500	¥500	'83年。これはむしろ流通量少なく高値に。お好きなら
	ドンドコドン	タイトー	¥5900	¥3800	¥1500	'90年。面クリアタイプのACG。相場の下がるのを待ちたい
	東風	ナツメ	¥5800	¥3900	¥1600	'89年。安定したつくりの麻雀ゲーム。値動きしない
な	ナイトライダー	パック・イン・ビデオ	¥5500	¥3700	¥1600	'88年。ドライブACG。なぜか高値圏内に。割高感強し

相場表の注意事項 2 ●「買うとき」「売るとき」の表内価格はすべて、箱・説明書付きのきれいなソフトの場合です。

●相場価格は8月末現在のものです。

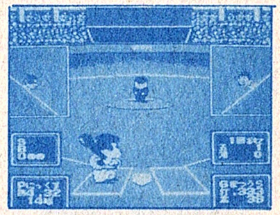
全国中古ソフト価格相場全紹介!!

㊢情報

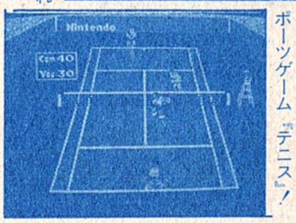
安く買って高く遊ぶ!!

1000円〜2000円では…

2000円以内でも、おもしろソフトはかなりあります。RPGなら『ウィザードリィⅡ』、『ウィロー』、『ミネルバトンサーガ』。アクション, シューティングなら『エイリアンシンドローム』、『ガーディック外伝』、『グラディウス』、『ゼビウス』、『魔界村』、『迷宮組曲』。アドベンチャーなら『さんまの名探偵』、『シャドウゲイト』、『ポートピア連続殺人事件』、『オホーツクに消ゆ』。その他、『クィンティ』や『ベストプレープロ野球』がオススメ!!



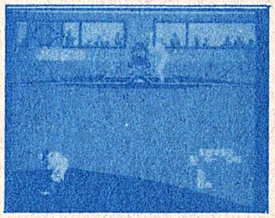
➡野球ファンなら『がんばれペナントレース』も買い!



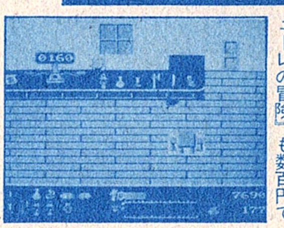
⬅ファミコン初期の名作スポーツゲーム『テニス』!

1000円以下ならコレだ!

こんな低価格でおもしろいソフトがあるワケない! というのは大間違い。スポーツゲームの代表格『ファミリースタジアム』('86&'87)や、ハドソンの名作『スターソルジャー』、『スターフォース』が数百円で買えちゃうのです!! その他、『アトランチスの謎』、『究極ハリキリスタジアム』、『ドラゴンバスター』、『ワルキューレの冒険』などが㊢かな!?



➡発売当時は画期的と騒がれた『燃えろ!!プロ野球』



⬅隠れファンの多い『ワルキューレの冒険』も数百円で

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格		コメント
				買うとき	売るとき	
	長靴をはいた猫	東映動画	¥4900	¥1400	¥500	'86年。ファミコン初期のパッとしない作品。敬遠してよし
	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	¥5900	¥4600	¥2300	'88年。上下分割画面のレースゲーム。この高値は見送りで
	ナッツ&ミルク	ハドソン	¥4500	¥1100	¥300	'84年。名作のパズルアクション。昔を懐しむのなら
	ナポレオン戦記	アイレム	¥5500	¥2600	¥1200	'88年。珍しいリアルタイムのSLG。好きな人なら
	ナムコクラシック	ナムコ	¥5900	¥3900	¥1800	'88年。ゴルフゲームの定番。ブナンに遊ぶことはできるが…
	南国指令!!スパイvsスパイ	ケムコ	¥4900	¥1700	¥800	'87年。アクション。シリーズ2作目。1作目が好きな人に
に	2010	カプコン	¥5800	¥3800	¥1600	'90年。アクション。難易度高い。カプコンファンなら買い
	ニチブツマージャンIII	日本物産	¥6400	¥4200	¥1900	'90年。業務用では定評のあるニチブツ。脱ぎませんが。
	日本一の名監督	アスミック	¥6800	¥4200	¥1900	'90年。球団経営付きの野球シミュレーション
	忍者くん	ジャレコ	¥4500	¥1200	¥400	'85年。シリーズ1作目。初期の名作と評価も高い。買い
	忍者くん阿修羅の章	UPL	¥5300	¥2600	¥1000	'88年。キャラの個性をいかしたアクション。マニア向け
	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900	¥2400	¥800	'89年。ACG。初心者向け。値段を考えてからどうぞ
	忍者じゃじゃ丸くん	ジャレコ	¥4900	¥1300	¥400	'85年。ACG。動き、絵ともに良し。この値段なら買い
	忍者ハットリくん	ハドソン	¥4900	¥1200	¥400	'86年。ACG。初期の名作。入門用にはおすすめできる
	忍者らホイ	アスキー	¥7800	¥4700	¥2000	'90年。発売されてまもないコミカルRPG。安いなら買い
	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500	¥2600	¥800	'88年。ACG。グラフィック良し。やって損はなし
	忍者龍剣伝2	テクモ	¥5900	¥3700	¥1300	'90年。ACG。前作が気に入ったならば、まよわず買い
ね	熱血高校ドッジボール部	テクノスジャパン	¥5800	¥4500	¥2100	'88年。個性的なキャラが楽しい。遊べるがやや高いか?
	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜	テクノスジャパン	¥5900	¥4500	¥2100	'90年。サッカーファンよりもこのシリーズの好きな人に
	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	¥5300	¥2800	¥1100	'87年。ACG。けるなぐるの原点。ストレス解消。買い
の	信長の野望 全国版	光栄	¥9800	¥4600	¥1600	'88年。歴史シミュレーションの代表。これをやらずして
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	¥11800	¥8000	¥3200	'90年。前作を完全に終わらせてからどうぞ。マニア向け
は	バーガータイム	ナムコ	¥4500	¥2100	¥900	'85年。ACG。初期の名作。しかし今やって楽しいかは?
	バーディ・ラッシュ	データイースト	¥5500	¥3600	¥1600	'87年。ゴルフゲームとしては難易度低い。初心者用。
	バード・ウィーク	東芝EMI	¥4900	¥1300	¥400	'86年。小鳥を育てるメルヘン風。少女向けを狙ったが…?
	パーフェクトボーリング	トンキンハウス	¥5500	¥3200	¥1500	'89年。宇宙で楽しむボーリング。やや高いか?
	ハイウェイスター	スクウェア	¥4500	¥3200	¥1400	'87年。3Dドライブゲーム。スピード感良し。
	バイオ戦士DAN	ジャレコ	¥4900	¥1100	¥400	'87年。ACG。ゲーム性低いが珍品。コレクターなら買い
	ハイドライドスペシャル	東芝EMI	¥4900	¥500	¥200	'86年。RPGの先駆。今となっては遊べないがそれなりに
	ハイドライド3	ナムコ	¥6900	¥1400	¥300	'89年。見た目はよくない。じっくりつきあう気があれば
	バイナリィランド	ハドソン	¥4900	¥1200	¥400	'85年。アクションパズルの名作。今でもかなり遊べる
	ハイパーオリンピック	コナミ	¥6500	¥1100	¥200★	'85年。ハイパーショット必要。こすってる時代ではないが
	ハイパースポーツ	コナミ	¥4500	¥1400	¥500★	'85年。同上のシリーズもの。いまさらという感あり
	バギーポッパー	データイースト	¥4900	¥1500	¥600	'86年。府敢レースゲーム。ジャンプがユニーク。しかし
	爆笑!人生劇場	タイトー	¥5900	¥4200	¥2000	'89年。コミカル人生ゲーム。たいして笑えないが
	覇邪の封印	アスキー	¥5800	¥1900	¥600	'87年。パソコン移植RPG。パスワードが大変なので…
	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500	¥4800	¥2300	'89年。RPGの要素も加味したがパチンコはパチンコ
	パチコン	東芝EMI	¥4900	¥2700	¥1100	'85年。完全におやじ向け。一家に一本あっても良いかⒹ
	バツ&テリー	ユース	¥5300	¥1500	¥600	'87年。野球とは何の関係もないACG。珍品である
	パックマン	ナムコ	¥4500	¥2900	¥1300	'84年。インベと並ぶ歴史的ゲーム。一度は体験すべし
	パックランド	ナムコ	¥4500	¥1300	¥500	'85年。手足がはえたパックマン。初心者は楽しいかも。
	バットマン	サン電子	¥6200	¥3800	¥1500	'89年。ACGの秀作。映画人気を超えたデキ。高値だが…
	ハットリス	B.P.S.	¥5500	¥3800	¥1600	'90年。パズルゲーム。テトリスの次作。下落望める状況
	ハッピーバースディ・バックス	ケムコ	¥5900	¥3800	¥1600	'90年。バックスバニーが主人公のACG。高値過ぎて…
	バトルシティー	ナムコ	¥4500	¥2200	¥800	'85年。戦略性のあるACG。少々古いが古典の価値アリ
	バトルフリート	ナムコ	¥5900	¥4400	¥1900	'90年。海戦SLG。アクション性もある。好きな人は満足
	バナナ	ビクター音楽産業	¥4900	¥2100	¥1000	'86年。パズルゲーム。この高値に手を出すのは危険
	花のスター街道	ビクター音楽産業	¥5300	¥1400	¥500	'87年。企画は斬新だったACG。珍しい味を出していたが
	バベルの塔	ナムコ	¥3900	¥1300	¥500	'86年。地味ながらデキは上々。パズルゲーム。買いの値段
	早打ちスーパー囲碁	ナムコ	¥5900	¥2800	¥1200	'89年。定番もののわりには安値と言えるのでは?
	パラメデス	ホット・ビィ	¥5500	¥3800	¥1700	'90年。単純だけど秀作パズルアクション。まだ高値だが…
	ぱられるワールド	バリエ	¥5980	¥3800	¥1600	'90年。ファンタジー風パズルゲーム。価格の動向に注目
	パリ・ダカール・ラリー・スペシャル	CBSソニー	¥5300	¥3600	¥1700	'88年。ラリーのゲーム。高値で流通しているが…
	バルーンファイト	任天堂	¥4500	¥1600	¥600	'85年。ACG。ほんわかしたムードは一見の価値あった
	バルダーダッシュ	データイースト	¥4900	¥3200	¥1400	'90年。米国産名作パズルゲーム。現在のところ高値圏に
	バルトロン	東映動画	¥4900	¥ 700	¥200	'86年。左右スクロールのSTG。難点多く、敬遠がブナン
	パワーサッカー	徳間書店	¥4900	¥3300	¥1500	'90年。サッカーゲーム。アクション型。やや割高の値段に
	パワーブレイザー	タイトー	¥5900	¥3600	¥1600	'90年。パワーアップ型シューティング。まだ高値圏にある
	バンゲリングベイ	ハドソン	¥4900	¥500	¥200	'85年。SLG要素の強いゲーム。この値段は買ってみたい
	半熟英雄	スクウェア	¥5800	¥2600	¥1000	'88年。リアルタイムSLG。遊びやすい。買って良し
ひ	B-WING	データイースト	¥4900	¥1300	¥400	'86年。初期シューティングの代表作。まあまあの割安か?
	ビーバータイム	サンリツ電気	¥4900	¥3300	¥1500	'90年。思考型のACG。お手軽だがこの値段はちょっと
	ビー・バップ・ハイスクール	データイースト	¥5800	¥1600	¥600	'88年。原作をいかしたAVG。ファンには安心の価格帯に
	ビックリマンワールド	ハドソン	¥6800	¥4200	¥1800	'90年。アクションRPG。評価も高く、値段安定している
	必殺道場破り	シグマ商事	¥6500	¥2000	¥700	'89年。カンフーACG。コンセプトややあいまい。割高
	ヒットラーの復活	カプコン	¥5900	¥2300	¥800	'88年。名作の呼び声高いACG。難度高いが買えば満足する
	火の鳥 我王の冒険	コナミ	¥5300	¥1400	¥500	'87年。ACG。思えば手塚治虫原作。そんな意味では買いか
	ビバラスベガス	エピックソニー	¥5900	¥3600	¥1700	'88年。中古市場では人気のカジノゲーム。少々高いが…
	100万$キッド	ソフエル	¥5900	¥3300	¥1500	'89年。こちらもカジノゲーム。流通価格は安定している
	百鬼夜行	ユース	¥6200	¥2600	¥900	'89年。オカルティックなRPG。欠点多いが高価格で流通
	飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5500	¥1400	¥500	'87年。格闘ものACG。しっかりとしたつくり。買える
	飛龍の拳II	カルチャーブレーン	¥5500	¥2000	¥700	'88年。改良版。多彩なモードが増設。買い圏内にある
	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	¥6300	¥4200	¥1700	'90年。シリーズ最新作。価格は流動的。値動きを見て
	ピンボール	任天堂	¥4500	¥1500	¥500	'84年。ファミコン初期の傑作。コレクター向けだけどⒹ
	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600	¥2800	¥1100	'89年。ピンボールとRPGを合体した怪作。買うのも可
ふ	ファイアーエムブレム	任天堂	¥6000※	¥3700	¥1400	'90年。将来、必ず名作と呼ばれよう。ここで買っておく
	ファイティングゴルフ	SNK	¥5500	¥3300	¥1700	'88年。2つのルールでプレイできるゴルフ。高値である
	ファイティングロード	東映動画	¥6200	¥2600	¥1100	'88年。格闘型全6ステージのACG。はっきり言って高い
	ファイナルファンタジー	スクウェア	¥5900	¥3200	¥1500	'87年。人気RPGシリーズ1作目。内容につり合う価格
	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500	¥3000	¥1200	'88年。ちょっとマニアックなシリーズ2作目。高いかも
	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	¥8400	¥5100	¥2000	'90年。シナリオが広大な第3弾。高値だが買っていいかも
	ファイナルミッション	ナツメ	¥5800	¥3600	¥1500	'90年。2人同時プレイ可の人型STG。安くなったら可
	ファイナルラップ	ナムコ	¥5200	¥3400	¥1600	'88年。2人同時プレイF1カーレース。かなり高い
	ファザナドゥ	ハドソン	¥5900	¥900	¥300	'87年。パソコン版を大きくアレンジ。ACG。意外と良質
	ファミコンウォーズ	任天堂	¥5500	¥3100	¥1100	'88年。CMでおなじみになったSLG。並の価格
	ファミコンジャンプ 英雄列伝	バンダイ	¥6500	¥1200	¥400	'89年。週刊少年ジャンプキャラのRPG。それなりの価格
	ファミコン名人戦	SNK	¥5900	¥4400	¥2000	'88年。モードに特色ありの将棋ゲーム。好きな人だけに
	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200	¥3500	¥1200	'90年。RPGをとり入れた野球ゲーム。まだ高めな価格
	ファミスタ'89 開幕版!!	ナムコ	¥4900	¥2300	¥800	'89年。シリーズ89年度データ版。ファンなら持つべし
	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800	¥3800	¥1500	'90年。シリーズ90年度データ版。まだ値落ちするかも
	ファミリークイズ	アテナ	¥5800	¥2800	¥1100	'88年。アップダウンタイプのクイズゲーム。高い
	ファミリーサーキット	ナムコ	¥3900	¥3400	¥1600	'88年。F1レースゲーム。名作。値段が高いことだけある
	ファミリージョッキー	ナムコ	¥3900	¥3000	¥1400	'87年。競馬アクション。これも名作。故に値崩れはし難い
	ファミリーテニス	ナムコ	¥3900	¥3100	¥1500	'87年。シリーズ最高峰の作品。見つけたら即買おう
	ファミリーピンボール	ナムコ	¥4900	¥3000	¥1200	'89年。本格的なピンボールゲーム。やや地味、やや高め
	ファミリーボクシング	ナムコ	¥4900	¥2400	¥1000	'87年。SPG。敵味方の顔が一緒。悪い出来ではないが…
	ファミリーマージャン	ナムコ	¥3900	¥3300	¥1500	'87年。解説モード付きの麻雀ゲーム。ちょいと高値では?
	ファミリーマージャンII 上海への道	ナムコ	¥4900	¥3700	¥1700	'88年。各種モード付きの麻雀ゲーム。これも高すぎでは?

コメントらんの注意事項！● 文頭の年は、発売年をあらわします。● 文末にⒹマークのついたソフトはディスクで書き換えも可能です。

得情報

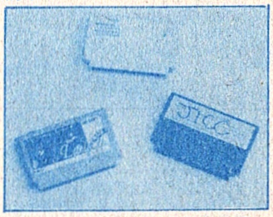
汚ないソフトは嫌われる！

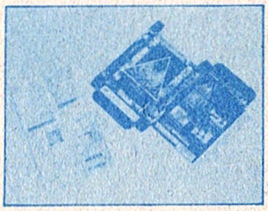
日頃の手入れがものをいう

いかに値引きされずに売るか、が問題です。値引きの代表的な要素は、箱や説明書のないこと。たとえそれらがあっても、つぶれ・破れ・あまりに汚れている場合、ないものとみなされます。また、SLGのユニット、人名リストやマップなど付属品がないと、買い取りをしないことが多いようです。また、同一タイトルのソフトは一度に2本以上買いとってもらえないのが普通です。しかし、高く売ることも可能！

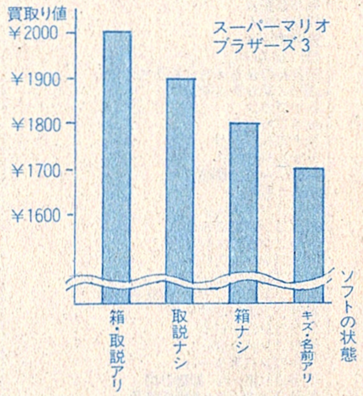
それにはまず、中古屋めぐりから始めましょう。それは、各お店の在庫状況を確認するためです。

→汚れのひどいソフトはキレイにふいて売ります





←自分が買うときも箱や説明書が汚いと嫌な気分



今売りたいソフトが売り切れの店を見つけたらチャンス。中古屋は在庫がなければはじまらない。店頭にない、すなわち品薄状態のソフトなら高く買ってもらえる可能性が大なのです。

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	ファリア	ハイスコアメディアワーク	¥6200	¥3400	¥1000	'89年。女の子が主人公のアクションRPG。少々高値
	ファンタジーゾーン	サン電子	¥5300	¥2000	¥800	'87年。パステル調の背景が美しいSTG。お買い得だ
	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500	¥2700	¥1000	'88年。前作より明るい画面。その分値段も高く悩むところ
	フィールドコンバット	ジャレコ	¥4500	¥700	¥200	'85年。コミカル兵器で戦うACG。これでも高いとの噂
	V' BALL	テクノスジャパン	¥5900	¥3200	¥1100	'89年。ビーチバレーゲーム。いい出来なので値もやや高い
	ブービーキッズ	日本物産	¥4900	¥2300	¥1100	'87年。穴掘り主体のACG。いい味出してるが、高いね
	ブーヤン	ハドソン	¥4900	¥1600	¥600	'85年。弓矢使用のACG。懐かしさで買うには高すぎる
	フォーメーションZ	ジャレコ	¥4500	¥ 700	¥200	'85年。ロボット↔飛行機の変型STG。買ってもいい価格
	フォトン	タカラ	¥5500	¥1600	¥700	'87年。3D迷路ACG。AVG要素あり。少々手が出ない
	不動明王伝	タイトー	¥5900	¥1600	¥600	'88年。広いステージ内をとびまわるACG。高値だ
	ブライファイター	タイトー	¥5900	¥3900	¥1700	'90年。多彩なスクロールのSTG。値が下がるのを待て
	飛ingヒーロー	エピックソニー	¥5500	¥2200	¥1000	'89年。基本はブロック崩し。全32面。これじゃ高い
	フラッピー	デービーソフト	¥5500	¥2100	¥900	'85年。思考力重視のアクションパズル。のんびり屋ならば
	フリートコマンダー	アスキー	¥5500	¥4000	¥1800	'88年。戦艦シミュレーションゲーム。付属品は？
	フリップル	タイトー	¥3900	¥2800	¥1200	'89年。テトリス以降の流れをくむパズルもの。安ければ
	ブルートレイン殺人事件	アイレム	¥6500	¥2300	¥700	'89年。西村京太郎原作。ミステリーファンなら買い
	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9600	¥5900	¥2400	'90年。自動車会社経営シミュレーション。その手の人なら
	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500	¥2900	¥1300	'88年。シュワちゃん登場のSTG。ややたいくつですが
	プロディア・ランド	トンキンハウス	¥5600	¥3400	¥1300	'90年。瞬間的な判断力が必要なパズルもの。好きな人に
	プロ野球?殺人事件	カプコン	¥5900	¥1900	¥600	'88年。おなじみの選手が登場するAVG。ファンならば
	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	¥3900	¥600	¥200	'86年。一家に一本の野球ゲームの名作。今なら安いぞ
	プロ野球ファミリースタジアム '87	ナムコ	¥3900	¥700	¥200	'87年。同上のデータ変更版。安い
	プロ野球ファミリースタジアム '88	ナムコ	¥4900	¥1100	¥300	'88年。同上。これも安い
	フロントライン	タイトー	¥4500	¥1000	¥400	'85年。ベトナム戦争をほうふつさせる。こっとう的価値
へ	ベースボール	任天堂	¥4500	¥300	¥200	'83年。昔の野球ゲームはこんなものだったと知りたい人は
	ベースボールスター	SNK	¥5900	¥1500	¥500	'89年。バックアップ付き。かなり楽しめる。
	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600	¥4400	¥1700	'89年。ルーレット、ブラック・ジャック、スロット
	ヘクター'87	ハドソン	¥5000	¥800	¥400	'87年。シューティングの好きな人なら満足。安いし
	ベストプレープロ野球	アスキー	¥5800	¥1500	¥500	'88年。アクションなしの野球シミュレーションの名作
	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800	¥4300	¥2000	'90年。同上の設定項目が増えたグレードアップ版。買い
	ヘビーバレル	データイースト	¥5800	¥3400	¥1100	'90年。「戦場の狼」タイプ。おすすめはしません
	ヘラクレスの栄光	データイースト	¥5300	¥1400	¥700	'87年。正統派RPGだがセンスは良くない。安いけど
	ヘラクレスの栄光II	データイースト	¥5900	¥3100	¥1100	'87年。RPG。前作からシステムを一新。価格分は遊べる
	ぺんぎんくんWARS	アスキー	¥5500	¥2300	¥900	'85年。COMと対戦のシンプルACG。遊べるが割高感
ほ	彷魔が刻	東宝	¥5300	¥1700	¥700	'88年。カルトな味のACG。マニアなら買ってみるもよし
	ポートピア連続殺人事件	エニックス	¥5500	¥1300	¥400	'85年。初期FC AVGの代表作。安い割には今でも遊べる
	ホームランナイター	データイースト	¥5800	¥1200	¥400	'89年。SPG。打撃重視のゲーム展開。それなりに遊べる
	ホームランナイター'90 ザ・ペナントリーグ	データイースト	¥6300	¥3900	¥1600	'90年。シリーズ2作品目。各所を改良し、より遊べる
	HOLY DIVER	アイレム	¥5500	¥2200	¥800	'89年。ACG。操作性が悪く、あまりいいソフトではない
	POLE TO FINISH	データイースト	¥5800	¥4100	¥1900	'89年。F1レースゲーム。この手のゲームは安くならない
	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500	¥1100	¥400	'88年。未来のサッカーゲーム。2人で遊べば十分な値段
	北斗の拳	東映動画	¥4900	¥1400	¥500	'86年。ACG。同名コミックをゲーム化。内容はよくない
	北斗の拳2	東映動画	¥5300	¥1900	¥700	'87年。ACG。前作をよりパワーアップしたソフト。同じ
	北斗の拳3	東映動画	¥6200	¥3000	¥1100	'89年。RPG。ストーリーを忠実に再現していて、楽しめる
	ポケットザウルス十王剣の謎	バンダイ	¥5500	¥1700	¥600	'87年。橋本名人を主人公にした横スクACG。業界初の2M
	ボコスカウォーズ	アスキー	¥5500	¥800	¥300	'85年。歌を歌いながら遊べる独特RPG。ちと古いが、買い?
	星をみるひと	ホット・ビィ	¥5300	¥1800	¥700	'87年。業界初、SF・RPG。昔のゲーム、遊べない
	ホステージ	ケムコ	¥5900	¥2800	¥1000	'89年。テロリストから人質を救出するACG。価格は普通
	北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ	アスキー	¥5800	¥1900	¥800	'87年。良質のAVG。基本に忠実。価格的にも買いの物件
	ぼっくんモグラー	I・G・S	¥6900	¥3900	¥1200★	'89年。マットとトンカチ付のモグラタタキ。少し高値
	ホッターマンの地底探検	ユース	¥4900	¥1300	¥600	'86年。ディグダグタイプのACG。内容の割に高値
	不如帰	アイレム	¥6500	¥3700	¥1700	'88年。戦国時代の歴史SLG。そろそろいい値段になった
	ポパイ	任天堂	¥4500	¥900	¥400	'83年。全3面のACG。しょせん昔の作品。興味があれば
	ポパイの英語遊び	任天堂	¥4500	¥1400	¥600	'83年。英単語教育ソフト。高い。参考書代に回せ!
	ホワイトライオン伝説	ケムコ	¥5900	¥2000	¥800	'89年。10人パーティー可のRPG。まあまあの値段に
	本将棋 内藤九段将棋秘伝	セタ	¥4500	¥2800	¥1000	'85年。モード豊富なVS COMの将棋。そろそろ狙い目
	ボンバーキング	ハドソン	¥5500	¥1100	¥400	'87年。ボンバーマンの続編。この値段なら買いか
	ボンバーマン	ハドソン	¥4900	¥2200	¥900	'85年。ひたすら爆破のACG。根強い人気で値崩れせず Ⓓ
	本命	日本物産	¥9800	¥4700	¥1800	'89年。競馬SLG。データを入れて予想する。趣味の人だけ
ま	麻雀	任天堂	¥4500	¥2900	¥1200	'83年。FC初の麻雀ゲーム。コレクションとして魅力的
	麻雀大会	光栄	¥7800	¥5800	¥2800	'89年。光栄の麻雀ゲーム。出来は最高だが値段も高い
	マーダークラブ	セタ	¥6800	¥3200	¥1200	'89年。AVG。雰囲気よし。ファンに支えられ、値は高め
	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂	¥5500	¥3000	¥1400	'87年。もとはアメリカで発売されていた物を逆輸入。買い
	マイティボンジャック	テクモ	¥4980	¥1200	¥300	'86年。ACG。独特の雰囲気に人気高め。狙い目かもね
	マイトアンドマジック	学研	¥8500	¥5300	¥2100	'90年。パソコンからの移植。まだ値が高いのではないか
	マインドシーカー	ナムコ	¥6500	¥1300	¥300	'89年。エスパー清田があなたに送る超能力AVG。価格並
	魔界島	カプコン	¥4980	¥1400	¥500	'87年。広大なマップを持つACG。まだ価格高めの気も
	魔界村	カプコン	¥5500	¥1500	¥500	'86年。業務用の移植。この価格でも少し高い気がする
	マグナム危機一発	東芝EMI	¥5300	¥1800	¥800	'87年。3Dでギャングを撃つSTG。少々高めではある
	マグマックス	日本物産	¥4900	¥1000	¥400	'86年。ロボット変形・クォータービューSTG。試しても
	MOTHER	任天堂	¥6500※	¥2500	¥900	'89年。糸井重里製作指揮のRPG。買ってソンなし
	魔鐘	アイレム	¥5300	¥1100	¥400	'86年。3D・見下ろし型RPG風ACG。並な価格だろう
	魔神英雄伝ワタル外伝	ハドソン	¥6800	¥3600	¥1400	'90年。RPG。戦闘は魔神に乗って戦うアクション。買い
	摩陀羅	コナミ	¥8500	¥5000	¥1700	'90年。同コミックをRPG化。なかなか良質なソフト
	マッド・シティー	コナミ	¥5500	¥1500	¥600	'88年。3種類のステージをこなすアクション。興味あれば
	マッハライダー	任天堂	¥4900	¥1100	¥400	'85年。シューティング+バイクレース。絶対買いだ
	マッピー	ナムコ	¥4500	¥1600	¥600	'84年。かわいいACG。業務用で大ヒット。素朴な良品
	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800	¥3600	¥1200	'89年。マッピーシリーズ最新作。ACG。まだ高いか
	マッピーランド	ナムコ	¥3900	¥2100	¥900	'86年。前作「マッピー」に多少の味つけ。かわいくて手頃
	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800	¥3100	¥1200	'88年。株式の本格SLG。高いが遊べるだろう
	松本亨の株式必勝学II	イマジニア	¥9800	¥3100	¥900	'89年。前作より緻密さが増した。前作同様高めだが可
	摩天童子	クエスト	¥6500	¥4100	¥1600	'90年。ACG。プレイヤーを助ける犬。価格は少し高め
	マドゥーラの翼	サン電子	¥4900	¥1000	¥400	'86年。女の子が主人公のACG。多少単調だがお買い得
	マニアックマンション	ジャレコ	¥5500	¥1300	¥500	'88年。コマンド類が風変わりなAVG。AVGファンなら
	マハラジャ	サン電子	¥6200	¥3100	¥1400	'89年。インド風RPG。価格があと少し安くなれば買いだ
	マリオブラザーズ	任天堂	¥4500	¥1900	¥800	'83年。スクロールなしのACG。単純だがいまだ人気あり
	マルサの女	カプコン	¥5900	¥2300	¥900	'89年。同名映画をゲーム化。AVG好きなら買うべき良作
み	ミシシッピー殺人事件	ジャレコ	¥5200	¥500	¥200	'86年。推理アドベンチャー。超難解。珍しモノ好きなら
	ミッキーマウス	ハドソン	¥4900	¥2800	¥1100	'87年。ディズニーキャラの横スクロールACG。
	水戸黄門	サン電子	¥5300	¥1700	¥700	'87年。アクションAVG。この値段なら考えてもいいかな?
	水戸黄門II	サン電子	¥5500	¥2700	¥1000	'88年。前作同様のシステム。こちらはちょい高めかな?
	ミネルバトンサーガ	タイトー	¥5500	¥1600	¥600	'87年。アクションRPG。良い出来。この値段なら買い
	未来神話ジャーヴァス	タイトー	¥5500	¥900	¥400	'87年。アクションRPG。この値でも見合わせるべきか?
	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥6300	¥2600	¥900	'89年。ロボットを操作して行うSLG。高すぎると思うぞ
	ミラクルロピット	キングレコード	¥4900	¥1800	¥700	'87年。多彩なスクロールのACG。この値段は高い気も
	ミリピード	ハル研究所	¥3900	¥1900	¥600	'87年。パズル性高いACG。画面が地味。この値じゃパス
む	夢幻戦士ヴァリス	徳間書店	¥5500	¥1300	¥600	'87年。横スクロール型ACG。ファンならば買ってもいい
	六三四の剣	タイトー	¥4900	¥1300	¥500	'86年。アクション編と大会編のあるSPG。原作好きなら
め	迷宮組曲	ハドソン	¥4900	¥1000	¥400	'86年。名作と呼べるアクションパズル。絶対に買いだ

コメントらんの注意事項2●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／SPG・スポーツゲーム／STG・シューティングゲーム／TAG・

㊙情報

今持っていれば尊敬されるカルトソフト

尊敬のされかたには2とおりある。ひとつが「質の高いゲームをちゃんと押さえているなあ」。もうひとつが「よくぞこんな珍しいモノを持っているもんだ」。ここでは後者を対象に考えてみる。

珍しいモノ、すなわち稀少価値のあるソフトとは何なのか？ 真先に挙げられるのが、何かのイベントに絡んで作られた「特別バージョン」というヤツだ。『スーパーマリオブラザーズ・オールナイトニッポン版』や『ハイパーオリンピック・殿様版』『Zガンダム・開発バージョン』などが非常に有名。このへんは、マニアならぜひとも押さえておきたいところ。

ディスクカードの中で、僕が稀少価値ナンバー1に推したいのが『アイ・アム・ア・ティーチャー～マリオのセーター』。同シリーズの『手編みの基礎』のほうはそれなりに出回っているが、『マリオ』は売っているのを一度も見たことがない。このソフトを使って、実際にマリオのセーターを編んだ人がいるのか、それが知りたい。

一方、ROMカートリッジで、一時期騒がれたのが『スペースインベーダー』。秋葉原の中古ショップでは、市場に在庫がないあまりプレミアムがついて、定価よりも高い値段で売られていたこともある。ところが、ある時を境にして急激に値段が下がりはじめた。プレミアムに気を良くしたタイトーが再生産したため、との噂もあったが、真相は不明。現在では、珍しくも何ともないソフトになってしまった。

また、意外に中古市場に出回りづらいのが、付帯物を伴ったソフト。任天堂の光線銃シリーズ、ロボット・シリーズあたりは、持っているとポイント高し。『エキサイティング・ボクシング』で風船人形を殴ったり、『ドレミッコ』でピアノの練習をしたりするのも、今なら熱い。バンダイの光線銃ハイパーショットってのもあったっけ。

（文・山下章）

山下章氏プロフィール

執筆業、TV解説者をこなすコンピュータ界の偉人。FCソフトのコレクターでもあるらしい。

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	迷宮島	アイレム	¥5800	¥3600	¥1400	'90年。アクションパズル。地味だがいい出来。高いのが難
	明治維新	ユース	¥6200	¥3300	¥1400	'89年。1部がAVG、2部がSLGの2本立て。値段高し
	名探偵ホームズ霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800	¥3000	¥1300	'88年。推理AVG。やや不親切な出来。AVG好きもパス
	名門／第三野球部	バンダイ	¥5800	¥2300	¥800	'89年。野球を題材にしたAVG。新機軸だが、割安でない
	名門／多古西応援団	アスミック	¥6500	¥2000	¥600	'89年。同名マンガのSLG。ファンでなくても買いの価格
	目指せパチプロ パチ夫くん	ココナッツジャパン	¥5500	¥4300	¥2200	'87年。パチンコものならこれ。高いのもうなずけるが
	メジャーリーグ	アイレム	¥6000	¥2700	¥900	'89年。野球ゲームとしては完成度高い。安いと思うなら
	めぞん一刻	ボーステック	¥5900	¥2500	¥800	'88年。原作ファンなら楽しいAVG。高くはない
	メタファイト	サン電子	¥5300	¥1800	¥600	'88年。地味だが良くできたメカ・ACG。マニアは買い
	メタルギア	コナミ	¥5300	¥1000	¥300	'87年。アイテム集めACG。絵は良い。今なら安いぞ
	メトロクロス	ナムコ	¥3900	¥1100	¥400	'86年。障害物よけ走りゲーム。この値段なら買いです
	メルヴィルの炎	学研	¥5900	¥2900	¥1200	'89年。中世風シミュレーション。ゲーム性は低いが
も	モアイくん	コナミ	¥4800	¥3000	¥1400	'90年。パズルアクションとしては良い出来。やや高い
	燃える／お兄さん	東宝	¥5800	¥3500	¥1500	'89年。不条理なアクション。これはちょっと
	燃えろ!!ジュニアバスケット	ジャレコ	¥5500	¥2400	¥900	'88年。コート半分やや不満。ちょっと高い
	燃えろ!!柔道うぉりあーず	ジャレコ	¥5600	¥3600	¥1400	'90年。あまり燃えない必殺ワザ。高い
	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	¥5800	¥2900	¥1300	'88年。操作性に難。おすすめできない
	燃えろ!!プロテニス	ジャレコ	¥5500	¥1600	¥600	'88年。動きがリアル。好きキライはあるが
	燃えろ!!プロ野球	ジャレコ	¥5500	¥600	¥200	'87年。いろいろと問題はあるがこの安さなら許せる
	燃えろ!!プロ野球'88決定版	ジャレコ	¥5800	¥1000	¥400	'88年。同上のデータ変更版。これも安い
	燃えプロ'90感動編	ジャレコ	¥6500	¥3900	¥1600	'90年。シリーズ最新作。安くなるまで待てない人に
	もっともあぶない刑事	東映動画	¥5300	¥3400	¥1200	'90年。原作のイメージはないフツーのACG。ちょい高
	モトクロスチャンピオン	コナミ	¥5590	¥2500	¥1000	'89年。バイクの動きにややリアリティなし。ここは見送り
	森田将棋	セタ	¥6600	¥4100	¥1800	'87年。初期の作品だが高品質。思考時間が長いのが難点
	桃太郎伝説	ハドソン	¥5800	¥2600	¥900	'87年。元祖笑えるRPG。少々古さを感じるがまあ買いか
	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800	¥4000	¥2000	'88年。ボードゲームなので人気高い。決して割高ではない
ゆ	勇者への挑戦	アイレム	¥5300	¥1500	¥600	'87年。ACG。マップの複雑さが今は災い。パスして良い
	妖怪倶楽部	ジャレコ	¥4900	¥1000	¥400	'87年。初期型のACG。安値だが見るべき点は少ない
よ	妖怪道中記	ナムコ	¥4900	¥2100	¥800	'88年。ファミコン版なりに工夫はされているが…割高か
	横浜港連続殺人事件	データイースト	¥5500	¥1900	¥700	'88年。本格派推理AVG。AVGファンなら満足するはず
	4人打ち麻雀	任天堂	¥4500	¥3400	¥1500	'84年。旧作ながら名作。クセがなく誰でも遊べる。買いか
ら	ラビリンス	徳間書店	¥4900	¥1300	¥500	'87年。映画の印象が薄い。ACG。原作のファンも見送り
	ラフワールド	サン電子	¥5500	¥3500	¥1500	'90年。SF風ACG。新作なので価格流動的。値動き注意
	ランボー	パック・イン・ビデオ	¥5300	¥2200	¥800	'87年。ちょっとバイオレンスなACG。割高な値段で流通
り	リップルアイランド	サン電子	¥4900	¥2400	¥1100	'88年。ファンタジックなAVG。割安感はそれほどない。
	ルート16ターボ	サン電子	¥4900	¥1200	¥400	'85年。サン電子のFC第1作。傑作だった。懐しい人には
る	ルナーボール	ポニーキャニオン	¥4900	¥1100	¥400	'85年。恐ろしく計算されたビリヤードの傑作。音楽良し
	ルパン三世	ナムコ	¥5300	¥2700	¥1000	'87年。マルチキャラのACG。アイデアとぼしい。見送り
れ	霊幻道士	ポニーキャニオン	¥5900	¥3100	¥1300	'88年。キョンシーの動きをとり入れたACG。この値段は…
	レイラ	デービーソフト	¥5300	¥1300	¥600	'86年。女の子キャラのSTG。やはり古さはかくせないか
	レインボーアイランド	タイトー	¥5500	¥3500	¥1600	'88年。面クリタイプのACG。良質だがやはり割高
	レーサーミニ四駆	コナミ	¥5900	¥3200	¥1300	'89年。ミニ四駆のSLG。箱庭的感覚。妥当な価格だ
	レッキングクルー	任天堂	¥5500	¥2000	¥800	'85年。アクションパズル。主人公はマリオ。狙い目かも
ろ	ロー・オブ・ザ・ウエスト	ポニーキャニオン	¥5500	¥900	¥400	'87年。シェリフが主人公のAVG。変わりダネのソフト
	ロードファイター	コナミ	¥4500	¥1500	¥500	'85年。レーシングゲーム。素朴だが価格以上には楽しめる
	ロードマン	トンキンハウス	¥5500	¥2400	¥900	'88年。自転車のレースゲーム。価格以下の内容
	ロードランナー	ハドソン	¥4500	¥1300	¥400	'84年。名作アクションパズル。値も下がった。お買得か？
	ローラーボール	ハル研究所	¥5600	¥2600	¥1200	'88年。ピンボールゲーム。対戦あり。少し価格が高い
	ローリングサンダー	ナムコ	¥5500	¥1600	¥500	'89年。スリムなキャラのACG。ちょっとHなお薦め品
	ロストワード・オブ・ジェニー	タカラ	¥5500	¥2000	¥800	'87年。人形の「ジェニー」が主人公のACG。マニア受け良
	ロックマン	カプコン	¥5300	¥4300	¥2100	'87年。高難度アクション。高人気・数の少なさにより高価
	ロックマン2	カプコン	¥5800	¥4100	¥2000	'88年。シリーズ2作目。1作目同様に人気が高いため高価
	ロットロット	徳間書店	¥5200	¥1700	¥800	'85年。アクションパズル。妙な味あり。ちょっと高めか？
	ロボコップ	データイースト	¥5800	¥3400	¥1400	'89年。映画のFC化。ACG。価格はまだまだ高い
	ロマンシア	トンキンハウス	¥5300	¥1700	¥700	'87年。AVG要素ありのACG。パソコン移植。それなり
わ	ワープマン	ナムコ	¥4500	¥1000	¥400	'85年。宇宙怪獣を退治するACG。単純だが、名作の1つ
	ワールドスーパーテニス	アスミック	¥5900	¥3200	¥1400	'89年。実名プロと対戦できるテニス。安価になるのを待て
	ワイワイワールド	コナミ	¥5500	¥2000	¥700	'88年。複数キャラのACG。緻密さを欠く。それなり価格
	ワギャンランド	ナムコ	¥4900	¥3600	¥1600	'89年。かわいいワギャンが主人公のACG。少しだけ高め
	ワルキューレの冒険	ナムコ	¥3900	¥700	¥200	'86年。女の子が主人公のアクションRPG。妥当なお値段
	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800	¥3400	¥1700	'90年。ディズニーキャラのACG。新しめで高価。良質

●ディスク

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	ディスクカード	――	――	¥900	¥300	ディスクカードのゲームは取り扱わない店がほとんど。扱っている店の大半はゲームごとの価格設定をせず、ディス

クなら全ゲーム同一の価格で買い取ったり販売したりしている。また、書き換えしたソフトは買い取ってもらえないので注意。なお一部例外を除き、ディスクのゲームは任天堂本社、各営業所（東京・大阪・名古屋・岡山・札幌）に500円（同じゲームを、故障等で再度書き込む時は515円）の書き換え料（切手可）とディスクを送ると返送料は任天堂負担で書き換え可能。書き換えていいディスクカードがある人は安あがりかも。それが不可能な人のために、中古屋で見かけたら買い／ガイド。●悪魔城ドラキュラ（コナミ・86年・雰囲気のあるACG）●ゼルダの伝説（任天堂・86年・アクションRPG名作）●リンクの冒険（任天堂・87年・ゼルダ〜の第2作）●夢工場ドキドキパニック（フジテレビ・87年・ACG）●メトロイド（任天堂・86年・良質ACG）●新・鬼ヶ島（任天堂・87年・2枚組の昔話パロディーAVG）●ザナック（ポニーキャニオン・86年・STG最高峰）●ゴルフUSコース（任天堂・87年・ゴルフの傑作）●ファミコングランプリF1レース（任天堂・87年・コンテスト終了の今でも充分遊べる）●迷宮寺院ダババ（コナミ・87年・カルトな趣）、PZGでは●きね子（86年・アイレム）●エッガーランド（87年・ハル研）順不同

●ゲームボーイ

※ゲームボーイソフトの定価はすべて消費税込みです。

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
あ	あやかしの城	セタ	¥3500	¥2400	¥1000	3Dの歴史RPG。価格は高めだがRPGファンなら買い
	アレイウェイ	任天堂	¥2600	¥1600	¥600	ブロックくずし。長く遊べるので買って損はしないだろう
	石道	アスキー	¥3090	¥1900	¥900	絵合わせパズル。グラフィックが判別しにくいのが難点。
	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	¥3300	¥2300	¥900	レーダーバトルSLG。ウルトラマン・コレクターなら
	SDガンダムSD戦国伝	バンダイ	¥3500	¥1900	¥600	キャラがかわいいSLG。ゲームレベルも値段も高め
	SDルパン3世	バンプレスト	¥3300	¥1900	¥700	金庫破りのパズルアクション。キャラクターはユニークだが
	おさわがせペンギンBOY	ナツメ	¥3090	¥2100	¥800	パズルアクション。反射神経の勝負。まだまだ割高
	オセロ	河田	¥2980	¥1900	¥900	対戦はできないけど、オセロが純粋に好きなら買い／
か	カードゲーム	ココナッツジャパン	¥3400	¥2100	¥900	3つのゲームが楽しめるお買い得ソフト。対戦するには高め
	海戦ゲームNAVY BLUE	ユース	¥3400	¥1700	¥600	敵の艦船の位置を探るTAG。地味だけれど半額なら買い
	かこむん蛇	ナグザット	¥3090	¥1900	¥800	自分の身体で敵を囲むACG。操作性に難あり。まだ割高
	機動警察パトレイバー	ユタカ	¥3500	¥2300	¥900	5つのシナリオからなるアドベンチャー。値下がりを待て
	Qビリオン	セタ	¥2980	¥1600	¥700	パネルを平らに並べるPZG。難易度高く投げだす可能性も

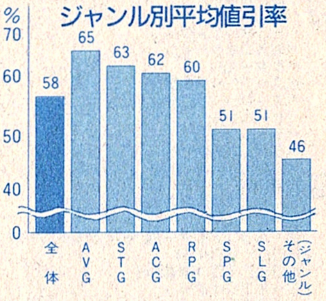
(前ページより)／テーブルゲーム

㊙情報

OTHER THINGS

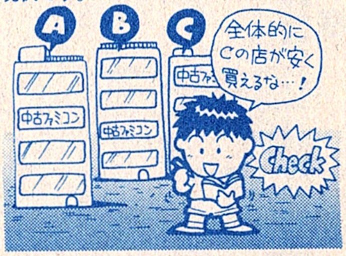
どのジャンルが安くなる!?

ジャンル別の値引率を調査すると、AVG、STG、ACGの3ジャンルの高率が目立ちます。このジャンルはソフト数が多く、中古市場での供給が過剰なために安値がつけられるのです。逆に長期間楽しめる大人向けのソフトだと供給が少なく、割高になります。



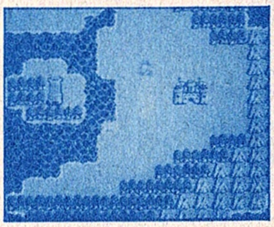
価格の地域格差について

中古ソフト価格の相場には全国的にそれ程差はありません。それは全国ネットの通信販売で中古ソフトを扱う業者が登場したためです。通販より不利な価格設定をすれば、客が通販に流れてしまうため、地方の中古ソフト店でも、それほど高値はつけられないのが現状です。



中古ソフトを買うときは

信頼できる店を選ぶことが中古ソフトを買う場合には必要です。特に店員がゲームをよく知っているか、または対応が親切かどうかは重要なチェックポイント。店頭のソフトがあいうえお順ではなく、ジャンル別に陳列されているかで精通度を測ることもできます。



←バックアップ切れは中古屋よりメーカーに問合せを

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	クイックス	任天堂	¥2600	¥2000	¥800	陣取りACG。品薄からか定価の割に販売価格が高い。
	クォース	コナミ	¥2600	¥2000	¥800	逆テトリス発想のACG。FCより良い出来。買って損なし
	コスモタンク	アトラス	¥3500	¥2200	¥900	2Dと3Dの混合STG。展開が全体的に単調。まだ高い
	ゴルフ	任天堂	¥2600	¥2000	¥800	JAPANとU.S.A.の両コース入り。いつまでも遊べて、買い！
さ	魁！男塾	ユタカ	¥3500	¥2400	¥900	個人戦から団体戦まで。もう少し値下がりを待ってもいい
	サッカーボーイ	エピックソニー	¥2980	¥2000	¥900	ゲームボーイで人数の多いSPGはツライ。パスしてもいい
	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980	¥2000	¥900	操作性バツグン。ゲーム性も高い。隠れファンも多い。買い
	四川省	アイレム	¥3090	¥2000	¥900	麻雀パイを使った絵合わせゲーム。お金に余裕があれば買い
	上海	ハル研究所	¥2980	¥1700	¥900	各機種に移植された絵合わせゲーム。持ってて損なし
	将棋	ポニーキャニオン	¥3400	¥2100	¥800	将棋ファンに好評のミステリー将棋入り。価格は割高
	スヌーピー	ケムコ	¥2980	¥1500	¥800	ボールをよけながらアイテムを集めるACG。この価格なら
	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	¥3300	¥2100	¥800	横スクロールACG。大きめのキャラが迫力。根強い人気
	スーパーマリオランド	任天堂	¥2600	¥1600	¥700	ハードと共に発売され、いっしょに売れた。この値段なら◎
	スペースインベーダーズ	タイトー	¥3090	¥2000	¥700	なつかしのSTG。今さらの感もあり、話題にはならず
	セレクション	ケムコ	¥3090	¥2000	¥900	アドベンチャー要素の強いRPG。ナゾ解き好きなら買い
	ゾイド伝説	トミー	¥3000	¥1900	¥900	ゾイドワールドのシューティングACG。キャラものは高め
	倉庫番	ポニーキャニオン	¥2980	¥2000	¥1000	相変わらずの人気ソフト。買い取り価格も定価に比べ高い
	倉庫番2	ポニーキャニオン	¥3090	¥2000	¥900	倉庫番の続編。人気を証明する価格に今さらビックリ
	ソーラーストライカー	任天堂	¥2600	¥1600	¥600	たてスクロールSTG。スピード感がなくこの価格でも？
	対局連珠	トーワチキ	¥2980	¥1800	¥500	五目ならべ。実は初心者からセミプロまで楽しめる良作
た	タスマニア物語	ポニーキャニオン販売	¥3000	¥2000	¥900	この夏の人気映画のゲーム化。パズルアクション。待て！
	ダブルドラゴン	テクノスジャパン	¥3500	¥2400	¥1000	カンフーアクション。もう少し値下がりを待って、対戦を
	T.M.N.T.	コナミ	¥3500	¥2400	¥900	操作感バツグンのACG。今年8月発売なので値は高め
	てけてけ！ アスミックンワールド	アスミック	¥3090	¥1600	¥600	穴を掘って敵を倒すACG。この値段なら楽しめるソフト
	デッドヒートスクランブル	コピアシステム	¥3300	¥2200	¥900	ボブスレータイプのレースゲーム。品薄から高値を維持
	テトリス	任天堂	¥2600	¥2000	¥1000	ゲームボーイ人気の火付け役。もし持ってなければ絶対買い
	テニス	任天堂	¥2600	¥1600	¥800	対戦プレイが楽しい。この価格なら2Pも気軽にできる
	天神怪戦	メルダック	¥3500	¥2200	¥900	パーティー制STG。あっと驚くイベントあり。値は高め
	Dr. MARIO	任天堂	¥2600	¥2200	¥1000	マリオ版テトリス。もう少し待って、ぜひ対戦プレイを
	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300	¥1600	¥500	FCからの移植版。スピード感にイライラ。でもこの値なら
	ドラゴンスレイヤーI	エポック社	¥3090	¥2000	¥900	パソコンからの移植RPG。GBでプレイしたいファンに
な	トランプボーイ	パック・イン・ビデオ	¥3090	¥2100	¥900	3つのトランプゲーム入り。1つ700円と考えれば……
	ネメシス	コナミ	¥3500	¥2000	¥700	グラディウスシリーズ。移植は完璧。STGファンなら◎
は	ハイパーロードランナー	バンダイ	¥2800	¥1600	¥600	金塊集めのACG。仕様的に厳しい点あり。でも安い
	パイプドリーム	BPS	¥3090	¥1900	¥900	パイプをつないでゆくPZG。値下がり率はかなりのもの
	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	¥3090	¥1900	¥500	面クリ型パズルACG。値は安めだけど、見送りか？
	パズニック	タイトー	¥3400	¥2300	¥900	PZG。まだまだ高値。もう少し待って千円台なら買いか？
	パズルボーイ	アトラス	¥2980	¥2000	¥800	押す、回す等を利用したアクションPZG。まだまだ高め
	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280	¥1700	¥600	パチ夫くんのGB版。この値なら買って損なし
	バットマン	サン電子	¥3400	¥2200	¥1000	キャラクターACG。ACGファンなら買い
	バトルピンポン	クエスト	¥3300	¥1900	¥800	今年8月31日発売の割に、値下がり率は良い。もっと待てば…
	バリーファイア	東映動画	¥3200	¥2100	¥900	たてスクロールACG。大金持ちなら買ってもいいかも
	パワーミッション	バップ	¥3500	¥2300	¥900	GBで唯一の本格戦略SLG。SLGファンなら買い
	ピットマン	アスク講談社	¥2980	¥2100	¥900	パズルACG。動きゲーム性とも今いち。この値ではパス
	ピンボール66匹のワニ大行進	ハル研究所	¥2980	¥1900	¥600	ステージ構成、操作性とも◎。この値なら買って損なし
	ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980	¥1600	¥500	同じくピンボール。値段通り66匹にはちと劣る出来
	ファニーフィールド	SNK	¥3090	¥1900	¥800	オセロ＋ACG。プレイを持続させるインパクトに欠ける
	VS.バトラー	ユース	¥3400	¥2300	¥900	迷路の中で敵と追いかけっこ。まだまだ値下がりするはず
	ブライファイター	タイトー	¥3400	¥2200	¥1000	横スクロールSTG。買ってもいいけどまだ高め
	フラッピースペシャル	ビクター音楽産業	¥3300	¥2100	¥600	PZG。とにかくキャラが細かい。PZG好きならいいかも
	フリップル	タイトー	¥3090	¥1700	¥600	図柄合わせPZG。長く遊べてこの値なら買いといえる
	プロディア	トンキンハウス	¥3000	¥1900	¥700	道をつないでゆくPZG。反射神経も要求されて難しい
	平安京エイリアン	メルダック	¥3000	¥1600	¥600	懐しのACG。NewとOldモードあり。この値なら○
	ベースボール	任天堂	¥2600	¥1000	¥400	ウーン、ノロイ、ツライ。買うな！とまでは言えないけど…
	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300	¥1900	¥700	どーしても野球をしたいならこちらを。1900円ならまあ○
	ペンギンくんWARS	アスキー	¥3090	¥2100	¥800	手持ちのボールをすべて敵地へ。まだまだ高い。待て待て
	ペンギンランド	ポニーキャニオン	¥3090	¥1900	¥800	卵をころがすACG。カタカタスクロールにイラつく
	冒険！パズルロード	ビック東海	¥2980	¥1900	¥800	テトリスから逆戻りして、元のPZGに!!これはパス
	ボクシング	トンキンハウス	¥3000	¥2100	¥800	接近戦は3Dに。操作感バツグン。買い、買い、買い
	北斗の拳	東映動画	¥3500	¥1500	¥400	1対1の対戦格闘戦。ゲームウォッチを買うならコレを
	ポパイ	シグマ商事	¥3500	¥1900	¥700	敵を避けながらスイーピー救出。もう少し様子を見よう！
	香港	徳間書店	¥2900	¥2000	¥900	最新の麻雀牌ゲーム。定価から見てもまだまだ高い
	ボンバーボーイ	ハドソン	¥3500	¥2300	¥900	永遠の名作。発売後1ヵ月なので、値下がり待って買い！
ま	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	¥3500	¥1500	¥500	人気No.1RPG。全プレイヤーに行き渡ってこの値に!!
	マスターカラテカ	新正工業・バンダイ	¥2900	¥1600	¥500	カラテカGB版。1対1カンフーアクション好きに!!
	ミッキーマウス	ケムコ	¥2980	¥1800	¥700	ハート集めパズルACG。単調。どーしてもというなら…
	モトクロスマニアックス	コナミ	¥2900	¥1800	¥800	バイクレースゲーム。この値なら2個買って対戦も○
や	役満	任天堂	¥2600	¥2000	¥900	GB唯一の麻雀ゲーム。なかなか値くずれしない麻雀の強さ
ら	らんま½	バンプレスト	¥3300	¥2200	¥900	人気アニメのゲーム化。らんまファンなら買いだけど…
	レッドアリーマー・魔界村外伝	カプコン	¥3300	¥2300	¥900	超難度ACG。ACGに自信のある人なら絶対買い
	ロックンチェイス	データイースト	¥3300	¥2000	¥800	ドット・イートACG。この値なら買って損はないかも
わ	ワールドボウリング	アテナ	¥3090	¥1900	¥700	世界6ヶ国でプレイできる。長く楽しめるので余裕があれば

●PCエンジン

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
あ	アームドエフ	パック・イン・ビデオ	¥6700	¥3400	¥1100	'90年。業務用から移植のSTG。ファン以外には高い
	R-TYPE	ハドソン	¥4900	¥2000	¥800	'88年発売、STGの定番的ソフト。¥2000以下なら損はない
	R-TYPEII	ハドソン	¥4900	¥2700	¥1200	上記R・TYPEの続編、後半分4ステージを収録。上級者向き
	OUT LIVE	サンソフト	¥5600	¥2700	¥1000	'89年。3DのSFRPG。メカ好きならオススメできる
	青いブリンク	ハドソン	¥6200	¥3300	¥1000	'90年。横スクロールタイプのACG。原作はTVアニメ
	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900	¥1100	¥400	'88年。SPG。¥1100でおじいちゃん孝行できるなら安い
	アトミック・ロボキッドスペシャル	UPL	¥6700	¥3600	¥1300	'90年。全25ステージのSTG。ステージ単価ならお買い得
	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	¥7800	¥4500	¥1700	'89年。AC・RPG。価格が高いだけの価値は充分にある
	イメージファイト	アイレム	¥7000	¥4500	¥1800	'90年。上級者向きSTG。今後、価格変動の可能性大
	ヴァリスII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥3900	¥1500	'89年。ビジュアルシーン満載のACG。パソコン版の続編
	ウイニングショット	データイースト	¥5500	¥2000	¥600	'89年。SPG。ゴルフゲーム入門用に、価格も手頃
	ヴェイグス	ビクター音楽産業	¥6700	¥4000	¥1500	'90年。横スクロールのアクションSTG。上級者向き
	ヴォルフィード	タイトー	¥6600	¥4000	¥1400	'90年。業務用から移植の陣とりACG。高品質だが高価格
	うる星やつら (CD-ROM)	ハドソン	¥6500	¥4100	¥1500	'90年。AVG形式のデジタルコミック。アニメファン向き
	エイリアンクラッシュ	ナグザット	¥5200	¥2700	¥1100	'88年。エイリアンムード満点のピンボール。オススメ品
	エナジー	メサイヤ	¥5200	¥1400	¥400	'89年。謎解き要素のあるACG。純ACGファンには不向き
	F1ドリーム	NECアベニュー	¥5400	¥4000	¥1700	'89年。RPG性の強いカーレース。チョット価格が高い
	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300	¥4400	¥1700	'89年。3Dカーレースゲーム。3人同時プレイがウリ
	F1 PILOT	パック・イン・ビデオ	¥6300	¥2300	¥800	'89年。3Dカーレースゲーム。同ジャンル中では最低価格
	オーダイン	ナムコ	¥6800	¥3100	¥1000	'89年。ショップシステムを持つSTG。価格分は楽しめる

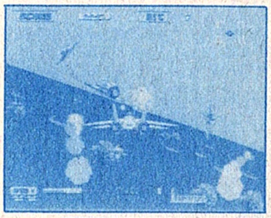
㊙情報

注目ソフトはこれだ！

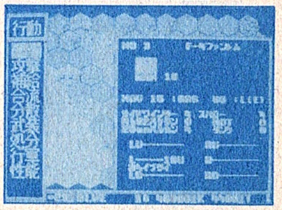
メガドラ・ゲームボーイ編

メガドライブの中古市場

メガドライブはマニアックなユーザーが多く、ソフトを手離しにくい為か全体的に品薄。ソフトの種類も少ない上「コラムス」「ゴールデンアックス」等万人向けゲームに人気が集中し、他ハードに比べてソフトが動かないのが現状です。大きな動きを期待できないのでお店側も高値で買い取らず、ユーザーの中古屋離れをより促すという悪循環。市場の成熟を待ちたいところかな。



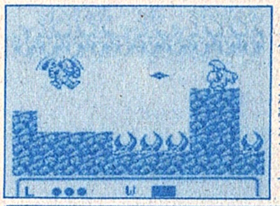
←「アフターバーナーII」にも人気集中。特に高値



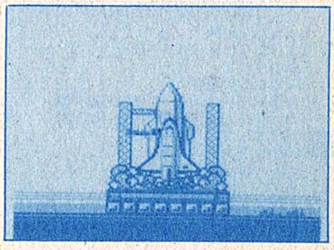
→シミュレーションでは『スーパー大戦略』が人気

ゲームボーイソフトの売れセン

ゲームボーイ発売後1年半。中古市場にもかなりのソフトが出回り始めています。ただ、定価が安いため、販売価格に大きなバラツキは見られず総じて高め。「テトリス」「Dr.MARIO」「フリップル」等PZGが最近の売れ筋。今後の価格変動に注目の市場です。



←低年齢層には、アクションゲームが売れてます



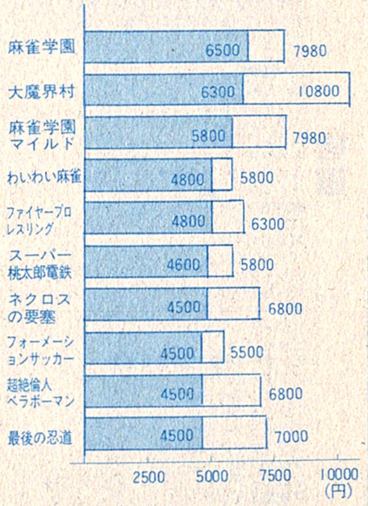
↑『テトリス』は定価が2600円と安いだけに、中古価格もあまり変わりがありません

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
か	オペレーションウルフ	NECアベニュー	¥7200	¥4400	¥1800	'90年。業務用の3DSTG。最新作のため価格は流動的
	ガイアの紋章	メサイヤ	¥5200	¥1400	¥300	'88年。ファンタジーSLG。¥1400ならSLGファンは買い
	改造町人シュビビンマン	メサイヤ	¥5700	¥2200	¥800	'89年。横スクロールのACG。安いけど初心者はパスかな
	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800	¥2800	¥1000	'90年。SLG。「ガイアの紋章」をクリアしてから買おう
	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750	¥2000	¥900	'89年。"のりピー" のアイドルAVG。ファンならお買い得
	カトちゃんケンちゃん	ハドソン	¥4900	¥1400	¥400	'88年。コミカルACG。¥1400なら無難なお買いもの
	カルメン・サン・ディエゴを追え/世界編(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	¥7200	¥4300	¥1600	'90年。英語モードのあるAVG。英語の勉強をしたいなら
	がんばれ/ゴルフボーイズ	メサイヤ	¥5300	¥1600	¥500	'89年。シミュレーション性が強いSPG。価格は安い
	ガンヘッド	ハドソン	¥5800	¥3800	¥1700	'89年。定番STGだけに価格は高めだが買って損はない
	奇々怪界	タイトー	¥5500	¥3800	¥1600	'90年。業務用から移植のACG。小夜ちゃんファンなら買い
	ギャラガ'88	ナムコ	¥4900	¥1600	¥600	'88年。業務用から移植の固定画面STG。¥1600なら安い
	究極タイガー	タイトー	¥5500	¥3800	¥1600	'89年。人気の高いヘリSTG。価格分の値打ちはある
	ぎゅわんぶらあ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	¥5800	¥3200	¥1500	'89年。キャラが楽しい麻雀ゲーム。¥3200なら高くない
	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	¥6200	¥4000	¥1600	'90年。ギャンブルゲーム。最新作のため価格は流動的
	KLAX	テンゲン	¥5900	¥4100	¥1800	'90年。テトリスタイプのPZG。高価格だが楽しめる
	源平討魔伝	ナムコ	¥6800	¥4100	¥1800	'90年。ACG。完成度高く人気も高いが高価格。上級者向け
	ゴールデンアックス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥3200	¥1300	'90年。業務用から移植のACG。ファンには手頃な価格
	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥3800	¥1400	'90年。ビジュアルシーン豊富なRPG。アニメファン向き
	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	¥5980	¥2000	¥800	'89年。デジタルコミックス第1弾。¥2000ならファンは買い
	これがプロ野球/'89	インテック	¥5800	¥3100	¥1100	'89年。球団、選手は実名。シミュレーション性が強い
さ	サイコチェイサー	ナグザット	¥5800	¥3400	¥1300	'90年。サイボーグがキャラのSTG。高難度、中上級者向き
	最後の忍道	アイレム	¥7000	¥4500	¥1800	'90年。ACG。新作のため価格は高いがゲームのデキは良い
	サイドアーム	NECアベニュー	¥5400	¥2100	¥1000	'89年。STG。完成度高く、価格も手頃、ただし高難度
	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800	¥2400	¥1000	'89年。大容量を活かしBC版が追加されている。お買い得
	サイバークロス	フェイス	¥6300	¥3000	¥1100	'89年。仮面ライダーのりのACG。変身ものが好きなら
	サイバーコア	I.G.S	¥6700	¥3200	¥1100	'90年。昆虫変態STG。難度も価格もそこそこ。初級者向き
	THE功夫	ハドソン	¥4500	¥600	¥200	'88年。カンフーACG。迫力あるがちとトロイ、¥600なら…
	定吉七番秀吉の黄金	ハドソン	¥4900	¥500	¥200	'88年。コミカルなAVG。誰でも遊べるし¥500ならお得/
	CD-ROMマガジンウルトラボックス(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800	¥3400	¥1400	'90年。CD-ROMマガジン。ゲームを期待する人はパス
	地獄めぐり	タイトー	¥6600	¥4000	¥1500	'90年。ACG。デキは悪くないがまだ高値、もう少しガマン
	シティハンター	サン電子	¥6300	¥3600	¥1300	'90年。ACG。まだ価格は下がりそう。原作ファン以外は待ち
	忍	アスミック	¥6800	¥3000	¥1000	'89年。忍者ACG。"忍"ファンにならオススメ、価格も手頃
	邪聖剣ネクロマンサー	ハドソン	¥4500	¥ 600	¥200	'88年。RPG。¥600ならお買い得。ただし難度は高い
	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200	¥3800	¥1400	'89年。パソコンから移植のゴルフ。高い。¥3000以下なら
	上海	ハドソン	¥4500	¥3300	¥1400	'87年。パズルゲームの名作。パズルファンなら一応買い/
	上海II(CD-ROM)	ハドソン	¥5800	¥4100	¥1700	'90年。Iをさらにグレードアップ。ちと高い。ファンなら
	獣王記	NECアベニュー	¥6800	¥3100	¥800	'89年。アーケード版からの移植。半額以下なら買いだっ/
	獣王記(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800	¥2100	¥600	'89年。主人公が獣化するACG。ROM²ユーザーは買い
	将棋修行初段一直線	ホームデータ	¥6700	¥4100	¥1600	'90年。強い速いの将棋ソフト。もう少し待ってみては……
	死霊戦線	ビクター音楽産業	¥5500	¥2000	¥700	'89年。アドベンチャー風アクションRPG。まだ高いっ/
	シンドバッド地底の魔宮	I.G.S	¥6700	¥4000	¥1900	'90年。オリエントムードのRPG。まだまだ値崩れしそう
	神武伝承	ビッグ・クラブ	¥6700	¥2000	¥600	'89年。3DスクロールのSTG。BGMマニアなら買い/
	スーパーアルバトロス(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥2200	¥1300	'89年。100ホール以上あるゴルフ。アニメビデオとして買い
	スーパースターソルジャー	ハドソン	¥6500	¥4300	¥1600	'90年。本格的パワーアップ型STG。『ガンヘッド』ファンに
	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500	¥4300	¥1800	'90年。パソコンから移植のSLG。割高。軍事マニアなら
	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	¥6800	¥4200	¥1500	'90年。全26ゾーンの海底STG。もう少し待つべきだね
	スーパーバレーボール	ビデオシステム	¥5800	¥4300	¥2000	'90年。PC初のバレーボール。試合内容は平凡。少し高い
	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800	¥4600	¥1800	'89年。ファミコン版をグレードアップ。量販店になければ
	凄ノ王伝説	ハドソン	¥6500	¥1400	¥400	'89年。戦闘シーンがカッコイイRPG。1000円代ならゼヒ
	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800	¥4500	¥2000	'90年。アーケードからの移植。まだ高し。ACG好きなら
	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥5900	¥3800	¥1400	'90年。固定画面STG。爽快感は楽しい、大幅な値引期待
	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700	¥1600	¥600	'88年。高速3DSTG。ただがむしゃらに撃ちたい人向け
	ゼビウス ファードラウト伝説	ナムコ	¥5500	¥3800	¥1700	'90年。縦スクロールSTG。名作を体験したいなら価値有
	戦国麻雀	ハドソン	¥4900	¥2800	¥1100	'88年。戦国武将参加型麻雀ゲーム。役を覚えるには便利
	倉庫番WORLD	メディアリング	¥5400	¥3300	¥1200	'90年。ジックリ思考型PZG。倉庫番の総活、完成度は高
	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200	¥4200	¥1500	'90年。7本シナリオのRPG。時間がタップリある人向け
	SONSONII	NECアベニュー	¥5400	¥2300	¥1000	'89年。コミカルACG。もうちょい値が下がれば買いかな
た	大地くんクライシス	サリオ	¥6400	¥3800	¥1500	'89年。農作物を育てる農業SLG。¥2000を割れば買い
	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600	¥3800	¥1500	'90年。3Dカーチェイス。スピード感は一見の価値アリ
	大魔界村(SG)	NECアベニュー	¥10800	¥6300	¥2400	'90年。大容量のハードACG。基板を買いたい人にお勧め
	ダウンロード	NECアベニュー	¥6800	¥4100	¥1600	'90年。サイバーSTG。普通のSTG、買い急ぐ必要ナシ
	武田信玄	エイコム	¥5600	¥2300	¥800	'89年。チャンバラACG。まだまだ高値、ここは見送り
	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600	¥2700	¥1100	'89年。コミカルACG。オリジナル性、ゲーム性共にナシ
	ダブルダンジョン	メサイヤ	¥5500	¥2800	¥900	'89年。リアル3DRPG。攻略本を持っているなら買い
	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	¥5800	¥2100	¥700	'89年。アクションRPG。一度はプレイする価値がアリ
	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700	¥3200	¥1100	'90年。時代活劇AVG。誰でも手軽に楽しめる内容で買い
	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	¥6800	¥4500	¥1800	'90年。コミカルACG。アーケードファンなら楽しめる
	都留照人の実践株式倍バイゲーム	インテック	¥9800	¥4100	¥1400	'89年。ビジネスSLG。株式入門用にはピッタリソフト
	Deep Blue・海底神話	パック・イン・ビデオ	¥5300	¥1400	¥400	'89年。海底STG。難易度はかなり高く、場面も単調
	デジタルチャンプ	ナグザット	¥5800	¥2800	¥1100	'89年。3DボクシングSPG。ストレス解消用の一本
	デス・ブリンガー(CD-ROM)	日本テレネット	¥7200	¥4400	¥1700	'90年。経験値なしのRPG。ビジュアルは凝っている
	デビル・クラッシュ	ナグザット	¥6300	¥4100	¥1700	'90年。ピンボールACG。手軽に楽しむオススメの一本
	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	¥7200	¥3400	¥1100	'89年。イベントクリア型RPG。ROM²ユーザー必携
	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン	¥4900	¥2200	¥700	'89年。迷宮ACG。難度も手軽で、何度でもプレイできる
	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500	¥1300	¥400	'88年。ドラゴンがキャラのSTG。¥1300なら高くない
	虎への道	ビクター音楽産業	¥6500	¥3700	¥1400	'90年。カンフーACG。難易度はメチャ高くてゲーマー向
	ドロップロック ほらホラ	データイースト	¥5900	¥3600	¥1300	'90年。ブロック崩しACG。熱くなれるがアキは結構早い
	ドンドコドン	タイトー	¥5800	¥4300	¥1900	'90年。2PコミカルACG。兄弟、友達でプレイなら楽し
な	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5800	¥2900	¥1000	'89年。3DドライブSTG。内容は中途半端で変化もない
	ナグザットオープン	ナグザット	¥6300	¥3600	¥1500	'89年。ゴルフSPG。ゴルフソフトがなければ買いだが…
	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000	¥3000	¥900	'90年。シリアスAVG。古風なAVGを懐しめるなら買い
	ならず者戦闘部隊BLOODY WOLF	データイースト	¥6500	¥3200	¥1100	'89年。戦争ものACG。攻略していくゲームの楽しみアリ
	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥5500	¥3700	¥1500	'90年。迷路型ACG。ハードな内容、腕に自信があれば…
	ニュートピア	ハドソン	¥5800	¥3200	¥1200	'89年。ゼルダ型RPG。ゼルダ好きなら買い、バランス良
	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	¥6200	¥2900	¥1000	'89年。忍者ACG。アーケード版ほどの迫力は期待できず
	ネクタリス	ハドソン	¥5800	¥3100	¥1100	'89年。SF SLG。初級者から上級者まで楽しめる。買い
	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800	¥4600	¥2000	'90年。コミックRPG。イベント量に比べてちょっと割高
	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	¥5800	¥4400	¥2000	'90年。ドッヂボールSPG。対戦は燃える、人気は高い
	No.Ri.Ko 小川範子(CD-ROM)	ハドソン	¥4980	¥2000	¥800	'88年。アイドルAVG。範子ファンのみにオススメソフト
は	パズニック	タイトー	¥5900	¥3900	¥1600	'90年。リアルタイムPZG。パズルゲームファンには買い
	バックランド	ナムコ	¥5200	¥2100	¥700	'89年。横スクロールACG。ナムコファンには抑えの一本
	バトルエース(SG)	ハドソン	¥6500	¥3600	¥1200	'89年。3DSTG。SGがあれば買い。難易度は高い
	はにい・いん・ざ・すかい	フェイス	¥5200	¥2000	¥700	'89年。コミカルSTG。バイタリティ制なので初心者にも
	パラノイア	ナグザット	¥5800	¥3000	¥1000	'89年。異色STG。初心者には少しキツイ。値段も高め
	バリバリ伝説	タイトー	¥6600	¥3900	¥1600	'89年。オートバイACG。バイクのセッティングはグッド
	バルンバ	ナムコ	¥6800	¥3700	¥1100	'90年。コミカルSTG。かなりのテクが必要。マニア向け
	パワーゴルフ	ハドソン	¥5800	¥2800	¥1000	'89年。ゴルフSPG。一本目のゴルフゲームとしてはイイ
	パワードリフト	アスミック	¥6900	¥4200	¥1600	'90年。ドライブACG。手軽に遊べるが、値段が少し張る
	パワーリーグ	ハドソン	¥4900	¥1400	¥400	'88年。野球SPG。システム悪し、IIの値下がりを待て

㊙情報
注目ソフトはコレだっ!!
～PCエンジン編～

PCは、定価自体の差が大きく、単純に比較しにくいのですが、買うときの価格だけから見ると「麻雀学園」が一番の高値。(5800円)「わいわい麻雀」、「麻雀学園マイルド」も4800円、4000円と高値で麻雀ものの人気の高さが如実。

(PC版) 販売価格高額ソフト一覧





←PC中古ファンの年令層は高いみたいですね



→600円なら買っても損しないのでは。古さだけで安いのです

桃太郎、熱血高校などの人気シリーズは値崩れせず、値引率も妥当なところでとどまっています。買うときの価格だけを見ると6300円と、第2位の高値の「大魔界村」は、もともと定価が10800円と高いためこの価格でもかなり割引されているといえます。麻雀ものは、他ハードにも増して人気が顕著。これ以上の値崩れは期待できません。高値とはいえ、PCソフトに関しては値引率や人気・品質でソフトを選んでもいいのでは？写真上「麻雀学園」は品質保証。下「妖怪道中記」は価格も値引率も◎!!

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	パワーリーグII	ハドソン	¥5800	¥4000	¥1300	'89年。野球SPG。システムにはIIIに近い。値落ちを待て
	パワーリーグIII	ハドソン	¥5800	¥4200	¥1900	'90年。野球SPG。IIのリメイク版。新しい物好きは買い
	PC原人	ハドソン	¥5800	¥3400	¥1300	'89年。コミカル原始人ACG。バランス良、万人ソフト
	BE BALL	ハドソン	¥5200	¥3200	¥1200	'90年。画面固定ACG。買いだけど待てば値は下がるハズ
	P★47	エイコム	¥5200	¥3000	¥1100	'89年。戦争マニアSTG。STGマニア向け、難度高い
	ビクトリーラン	ハドソン	¥4500	¥1400	¥500	'87年。3Dドライブ ACG。過酷さを望むならいいかな…
	ビジランテ	アイレム	¥6300	¥1600	¥500	'89年。格闘技ACG。格闘技ゲームが欲しければ買うべし
	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥5200	¥3500	¥1200	'90年。モビルアーマーSLG。SFファンには楽しめる
	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	¥4980	¥1300	¥400	'88年。データベースソフト。ビックリマンおたく以外ムシ
	ビックリマンワールド	ハドソン	¥4500	¥1300	¥600	'88年。RPG風ACG。第一号ソフトであるが名作。買い
	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	¥5980	¥3100	¥1200	'88年。1対1格闘技ACG。操作性に難アリ、値下り待て
	ファイナルゾーンII(CD-ROM)	日本テレネット	¥6700	¥3300	¥1600	'90年。アクションSTG。難易度低め、ビジュアルも豊富
	ファイナルラップツイン	ナムコ	¥6200	¥4100	¥1600	'89年。対戦F1ドライブACG。値段分は充分に楽しめる
	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	¥6300	¥4800	¥2400	'89年。ワザが豊富なプロレスSPG。プロレス好きはコレ
	ファンタジーゾーン	NECアベニュー	¥4900	¥1700	¥600	'88年。お買い物STG。他機種でコレを持ってなければ買い
	フォーメーション・サッカーヒューマンカップ'90	ヒューマン	¥5500	¥4500	¥2000	'90年。リアルなサッカーSPG。対戦ゲームとしてピカー
	ブルファイト	クリーム	¥6300	¥3900	¥1600	'89年。横画面ボクシングSPG。この値段ではチョット…
	ブレイクイン	ナグザット	¥5500	¥3600	¥1500	'89年。多彩なモードを持つビリヤードゲーム。内容はヨイ
	プロディア	ハドソン	¥4500	¥3100	¥1000	'90年。アクションPZG。値下れば買い、熱中度は高い
	プロテニス ワールドコート	ナムコ	¥4900	¥3200	¥1400	'88年。テニスSPG。完成度は高く、ぜひとも欲しいが…
	プロ野球 ワールドスタジアム	ナムコ	¥4900	¥1600	¥500	'88年。アーケード移植の野球SPG。対戦目的なら買い
	ヘビーユニット	タイトー	¥6600	¥3100	¥1000	'89年。横スクロールSTG。移植度は高く、難度も高い
	弁慶外伝	サン電子	¥6200	¥3200	¥1300	'89年。純和風の本格RPG。半額ならお買い得だろうね
ま	麻雀学園 東間宗四郎登場	フェイス	¥7980	¥6500	¥3100	'89年。脱衣麻雀の代表格/中古にしてはちょっと高め/
	麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場	フェイス	¥7980	¥5800	¥2400	'90年。名作ソフトの続編。これも高いが前作よりは買い/
	麻雀悟空スペシャル	サン電子	¥6300	¥4000	¥1500	'90年。パソコン版の移植。ちょっと高いが、新しいので…
	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400	¥3800	¥1600	'90年。3人の美少女と対戦。アニメの女のコのファンなら
	魔界八犬伝SHADA	データイースト	¥5500	¥1800	¥700	'89年。スピーディーなアクションRPG。1000円代なら買い/
	魔境伝説	ビクター音楽産業	¥5200	¥1300	¥400	'88年。ターザン風ACG。この値段ならオススメだっ!!
	マジカルサウルスツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥8700	¥6000	¥1600	'90年。恐竜のデータベースソフト。恐竜を好きな人ならO
	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	¥4900	¥1700	¥600	'88年。人気アニメがモデルのACG。アニメファンなら
	魔動王グランゾート(SG)	ハドソン	¥6500	¥3700	¥1500	'90年。SG専用の人気ACG。SGユーザーなら買いだね
	マニアックプロレス	ハドソン	¥6500	¥4300	¥1700	'90年。RPG風のプロレスゲーム。少し高め。も少し待て
	Mr. HELIの大冒険	アイレム	¥6700	¥2700	¥900	'89年。アーケードからの移植。STGが好きな人なら…
	迷宮のエルフィーネ(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥4200	¥1500	'90年。西村知美主演のAVG。トロリンファンだけどうぞ
	めぞん一刻	マイクロキャビン	¥5900	¥2500	¥900	'89年。パソコン、ファミコンの移植AVG。ファンなら買い
	モトローダー	メサイヤ	¥5200	¥2500	¥1000	'89年。5人プレイ可能のレースゲーム。5人で割りカンで
	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	¥5800	¥4200	¥1800	'90年。ファミコン版のリメイク。値崩れを待つほうが…
	モンスターレア(CD-ROM)	ハドソン	¥5800	¥3000	¥1000	'89年。アーケード版からの移植。ACG好きなら買いだが
や	U.S.Aプロバスケットボール	エイコム	¥5600	¥4000	¥1700	'89年。アメリカが舞台のバスケット。ちょっと高い/
	遊々人生	ハドソン	¥4500	¥2800	¥1200	'88年。PC版人生ゲーム。大勢でプレイしたいときに……
	妖怪道中記	ナムコ	¥4900	¥ 600	¥200	'88年。アーケード版の移植。未体験の人には絶対オススメ
ら	ラスタンサーガII	タイトー	¥6600	¥4100	¥1600	'90年。アーケード版から移植。まだ高い。もう少し待て/
	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	¥7500	¥4800	¥1700	'90年。パソコン版の移植RPG。少し待てば下がりそう…
	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780	¥3000	¥1000	'89年。全52面のハードACG。定価の半額なら買いだ/
	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	¥5800	¥3800	¥1500	'90年。アクションパズルの名作。値崩れを待ったほうが…
	ロックオン	ビッグ・クラブ	¥6700	¥2100	¥700	'89年。財宝探しが目的のSTG。この値段なら買いっ!!
	ROM ROM スタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200	¥1900	¥700	'89年。CD-ROM初の野球ゲーム。こりゃあ、安いぜ/
わ	ワールドビーチバレー	I.G.S	¥5700	¥4000	¥1600	'90年。4人プレイも可能なSPG。まだ高し。も少し待て
	わいわい麻雀	ビデオシステム	¥5800	¥4800	¥1400	'89年。13人と戦う対戦マージャン。高い高い高すぎるっ/
	ワルキューレの伝説	ナムコ	¥6800	¥4500	¥1900	'90年。アーケード版を移植。新作なので値崩れを待とう/
	ワンダーモモ	ナムコ	¥5200	¥2400	¥600	'89年。アーケード版から移植。男だったら買いだ買い/

.PCエンジン2000円以下ならコレを買え!!

中古ソフトと一口に言っても内容はさまざま、価格と価値が一致するとは限らない。玉石混交、香港ジャンクショップ的ワールドなのだ。てなわけで、ここでは独断と偏見とコストパフォーマンスに基づくソフト紹介をしちゃう。ショッピングの参考にして欲しい。まずはSTG、¥2000ジャストの「R・TYPE」、¥1000代の「ギャラガ88」に「ドラスピ」って線なら間違いなし。ACGは¥600の「妖怪道中記」、趣味が合えば¥1000台のビックリマンワールド」に「魔境伝説」。RPGは…あえて言うなら¥1000代の「凄ノ王伝説」と「魔界八犬伝シャダ」。¥600、「ネクロマンサー」はマニア向き。AVGは¥500「定吉七番」ぐらい。SLGは¥1400「ガイアの紋章」。SPGなら¥1600「ワースタ」で決まり/

R-TYPE・ハドソン



プロ野球ワールドスタジアム・ナムコ



●メガドライブ

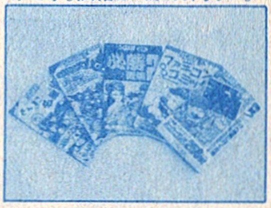
	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
あ	アフターバーナーII	電波新聞社	¥6900	¥4200	¥1700	3DSTG。絶対に買い
	アレックスキッドの天空魔城	セガ	¥5500	¥1300	¥300	ACG。この価格でも…
	E-SWAT	セガ	¥6000	¥3800	¥1500	近未来ACG。ファンなら
	ヴァーミリオン	セガ	¥8500	¥2200	¥600	RPG。価格通りの価値ね
	ウィップラッシュ	セガ	¥6000	¥4000	¥1700	STG。これは高いぞ/
	エアダイバー	アスミック	¥6800	¥3900	¥1500	3DSTG。いい味あり
	X.D.R	ユニパック	¥6800	¥3900	¥1500	正統STG。発売直後。待ち?
	尾崎直道のスーパーマスターズ	セガ	¥6000	¥3600	¥1400	MDのSPGは少々待ちか?
	おそ松くん	セガ	¥5500	¥1200	¥400	この値段でもうーん。おそ松
か	カース	マイクロネット	¥6800	¥2700	¥900	STG。かなり難しめ
	孔雀王2・幻影城	セガ	¥6000	¥2500	¥800	ACG。原作ファンなら買い
	ゴーストバスターズ	セガ	¥6000	¥3800	¥1500	ACG。もう少し安価なら…
	ゴールデンアックス	セガ	¥6000	¥3200	¥1200	業務用移植完璧筋肉隆々美女
	コラムス	セガ	¥5500	¥3700	¥1600	色綺麗消快感絶対購入謝々多
さ	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	¥8500	¥4800	¥1800	AVG。これじゃ高すぎる
	サイバーボール	セガ	¥6000	¥3800	¥1600	ロボットのアメフト。高めか
	ザ・スーパー忍	セガ	¥6000	¥3500	¥1300	忍者ACG。楽しめる、手頃
	サンダーフォースII MD	テクノソフト	¥6800	¥2800	¥1000	STG。少々難しいが損なし
	サンダーフォースIII	テクノソフト	¥6800	¥4200	¥1700	必見!!難しいことは覚悟で…
	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200	¥2800	¥900	有名PZG。お手軽でお手頃
	四天明王	シグマ商事	¥6200	¥3800	¥1400	忍者ACG。様子を見ても…
	獣王記	セガ	¥5800	¥1400	¥500	ACG。手頃、安いなら買い
	重装機兵レイノス	メサイヤ	¥6200	¥4100	¥1700	やり出すとハマる。オススメ
	スーパーサンダーブレード	セガ	¥5800	¥2500	¥900	ヘリのSTG。安くはないね
	スーパー大戦略	セガ	¥6800	¥4700	¥2100	MD唯一の戦略SLG。有名
	スーパーハイドライド	アスミック	¥7900	¥2400	¥700	この価格でRPGファンなら
	スーパーハングオン	セガ	¥6000	¥2800	¥800	業務用から。遊べる/買いだ
	スーパーモナコGP	セガ	¥6000	¥4400	¥1900	発売後日浅し。必見だが待ち?
	スーパーリアルバスケットボール	セガ	¥6000	¥3800	¥1600	ちと高い?好きならオススメ

	タイトル	メーカー	定価	中古相場価格 買うとき	中古相場価格 売るとき	コメント
	スーパーリーグ	セガ	¥5800	¥2000	¥700	唯一の野球だしこの値段なら
	ズーム	セガ	¥5500	¥2700	¥900	PZG。操作が難し。絵は良
	スペースハリアーII	セガ	¥5800	¥1900	¥600	超有名3DSTG。遊べる/
	ソーサリアン	セガ	¥7000	¥3600	¥1200	AVG風RPG。嬉しい値段
た	ダーウィン4081	セガ	¥6000	¥4100	¥1700	懐かしSTG。少々割高…
	大旋風	セガ	¥6000	¥4000	¥1700	正統STG。この価格じゃ…
	大魔界村	セガ	¥6800	¥3000	¥1000	難しいがこの値なら挑みたい/
	TATSUJIN	セガ	¥6000	¥2500	¥700	STG。買い/買い/遊べる
	DJボーイ	セガ	¥6000	¥4200	¥1800	手頃な格闘ACG。高めか?
	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800	¥4200	¥1900	今秋モデムが出る前に買い?
なは	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥6800	¥3600	¥1100	超難しめ。ACG好きならね
	バットマン	サン電子	¥6500	¥4000	¥1600	ACG。この価格で妥協か?
	ファイナルブロー	タイトー	¥6800	¥4300	¥1700	打合いボクシング。もう一声
	ファンタシースターII	セガ	¥8000	¥3100	¥1100	RPG好きなら価値あり
	ファンタシースターIII	セガ	¥8700	¥4600	¥1500	内容的には値下げを待ちたい
	フェリオス	ナムコ	¥5800	¥4000	¥1700	これより安価望めず?価値有
	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000	¥2700	¥800	STG。この値なら損しない
	ヘルツォークツヴァイ	テクノソフト	¥6800	¥3500	¥1100	SLG。一見の価値はアリ
まらわ	北斗の拳・新世紀末救世伝説	セガ	¥6000	¥2800	¥1000	キャラ重視ACG。安価なら
	マイケルジャクソンズムーンウォーカー	セガ	¥6000	¥3900	¥1500	発売直後。様子をみたい
	麻雀COP・竜	セガ	¥6000	¥3100	¥1000	麻雀物としては標準。割高感
	ラスタンサーガII	タイトー	¥6800	¥4200	¥1400	ACG。価格変動に注目か
	ランボーIII	セガ	¥6000	¥2200	¥700	この値なら損せず、のACG
	ワールドカップサッカー	セガ	¥5500	¥4100	¥1800	割高感ぬぐえず。ファンなら

●情報 ソフト以外も売ってる!!

中古屋は攻略本の宝庫!

古いゲームの攻略本には、書店はおろか発売元でも在庫切れの場合があります。そんなとき、中古屋さんをのぞいてみてください。昔なつかしい攻略本に出会えると思います。ソフトを売りに来たユーザーがそのソフトの攻略本もいっしょに売っていくので、お店としては古本として売ってしまおうというわけです。価格は1冊200円らい。



➡これらの本は、出版社にも在庫がありません

本体、周辺機器もある!

各種ハードも扱われています。周辺機器の中古はあまり入りませんが、新品でも定価の2～3割引で売られています。また、本体の中古は比較的そろっています。中でも、PCエンジン系は他に比べて多いようです。本体、周辺機器を売るときは、中古屋さんで売っている価格の半額が目安です。



➡GB本体の中古は6～7千円で売っています

緊急アンケート!!

スーパーファミコン初体験!! どうでしたか?ホンネをどうぞっ!!

8月28・29日、晴海で開催されたスーパーファミコン発表会にはたくさんのゲーム関係者がつめかけた。ほとんどの人がスーパーファミコンの実物を見るのもさわるのも初めて。実際に体験してみて初めてわかることも多いワケですね。百聞は一見にしかずといいますから。

そこで編集部ではそのコーフンもさめやらぬ29日午後、会場でみかけた関係者に緊急アンケート調査を行ってみた。その結果、さまざまな意見がでてきたが、今回はできるだけナマの声が伝わるよう構成してみる。じっくり読んで参考にしていただけるとうれしい。（編集部）

本体の第1印象についてお聞きします。

①見た目はどうでしたか?

▶ファミコンよりは高級感があり、おもちゃっぽくなくてよい（山下章・ゲーム評論家） シンプルなブラック＆グレーの中にワンポイントの4色マークが美しい（吉田昌弘・編集者） ブサイクで色気がない（鈴木一弘・ゲーマー） ちょっとデカイな（黒須一彦・ライター） 無表情すぎて不気味(成沢大輔・ライター) お部屋に置いてもあまり恥しくない（石山淑恵・メーカー勤務） お弁当箱みたい。デザインが悪い（大堀康祐・ライター） ボタンがカラフルで良いと思った。イタリア製みたいなコントローラーだった(ヒラ坊・編集者) シブイ（田尻智・ゲーム制作者） 思ってたよりコンパクトだった（野安ゆきお・編集部） モノクロでびしっときめたマンションには合うけど、たたみの上には似つかわしくないなあ（ささげあや・編集部） ボタンが多いなあ（とみさわ昭仁・ライター） カワイイ。子供受けしそう（降旗正子・編集部）スマートなデザイン、シンプルな色合いにシンボルマークとボタンのカラフルさが妙に浮いてる感じ（中田宏之・ライター）

♥本体の外観については、一部否定的意見もあったがほとんどは満足。最後に変更されたボタンの色についても、やや低年齢層を意識したか?と思わせるぐらいで（マイ・ファースト・ソニーのシリーズを連想させる色づかいでした）おおむね好評。逆に実際にみんながプレイするときに赤ボタンジャーンプ!とか青ボタンダーシシュ!と言ったほうがきっとわかりやすいことでしょう。

②さわってみてどうでしたか?

▶手にやさしかった(響あきら・ゲーム評論家） コントローラが軽くて使いやすい。ボタンの押し心地がよい(ささげあや） 重い（成沢） 角がまるくなっていて持ちやすかったです（金子統・イラストレーター）ボタンが少し小さいなあ（手塚一郎・ライター） リセットボタンが大きくて押しやすい。電源のON、OFFもね（石山） コントローラーは応用性がありそう（山下） A、Bの斜め配列が気にならない。自然に指が動く。L、Rも気持ちいい。セクシーですらある（ヒラ坊）

♥コントローラーは現ファミコンのものをやや大きくした感じ。手にしっくりくるという感想が大部分をしめた。少くともメガドライブやPCエンジンの時ほどの異和感はなさそうだ。

③その他気づいたことは?

▶ヘッドホンをつけ、サウンド（マリオ4）を聞いたのですが、とてもクリアーでびっくりした（吉田）トリニトロンのよーなヘンなマークがついていた（杉森建・漫画家）

♥サウンドについては一項目入れるつもりだったが、会場では「音を聞こうと思ったが、原宿のホコ天みたいで、よく聞こえなかった（原口一也・ライター）」という状態。運よくヘッドホンで聴くことのできた人には好評だった。

ゲームをプレイしてみて第一印象は?

①画面、操作性はどうでしたか?

▶スーパーマリオ4：グラフィックの美しさにあぜん!映画版マリオとゆー感じで20分くらいずーっと見てました（大浪剛史・ライター） もう、ほとんどアニメの世界って感じ。動きのデテールがこまかく笑える（原口） IIIのときに、もうやりつくした感があったのですが、けっこう新しいアイデアがもり込まれていたので安心しました（金子） ボタンを沢山つかうのでちょっとイラついた（とみさわ） A、Bの他にYを使わなくてはならないと知った時大変ショックでした（杉森） いろんな動きができるけどマリオはやっぱりマリオだった（ささげあや）「マント」や「のりものかいじゅう」の操作がむずかしかった（金子）

F－ZERO：レーザーディスクの画面かと思った（山下） 見た目じみ、やるとおもしろい（田尻） スピード感がすごい!微妙な操作感がバツグンによい（手塚）

パイロット・ウィング：今までにないものを感じうれしかった。遊んでいろといわれれば2時間ぐらいは平気で遊べそう（ヒラ坊） 動きがなめらかでビックリ!でもむつかしい。あまり爽快感、達成感はないんじゃないかしら（降旗）

グラディウスIII：とってもきれい。長いレーザーをだしてもチラつかない（石山） アーケード版をかなりシェイプ・アップした感じ。少しカンタンになったか?（根本康弘・編集部）

ポピュラス：とにかくグラフィックがすばらしい!のひと言。パソコン版にも負けない（赤松）

♥出展された作品のうち上記のものが80%以上の完成度。その他の作品はまだ未完成のため、コメントは控えておきました。スーパーファミコン初体験ソフトはやはりスーマリ4が多かった。ボタンになれてないためか操作性が複雑すぎるとの意見も多かった。ゲームアイデアに対する評価は非常に高い。さすがマリオ。でも「またマリオか（大堀）」という意見もあり。

②その他気づいたことは?

▶ボタンがあまっている（赤松）「友だちの家で見て印象に残るソフトになった（パイロット・ウィング）」と任天堂の宮本さんが言ってて名言だと思った（ヒラ坊）人のプレイを見ているほうが気分がよい

♥「スーマリ4の攻略本はつくりたくない」と書いてきた吉田クン。気持ちはわかる。キミには頼みません。(笑)

一番おもしろかったソフトはどれですか？

▶ひと通り見たカンジではやはりマリオが一番オモシロそう。スーパーファミコンの機能を一番多く活用していると思うから（菊池晃弘・ライター）　マリオ。へたな人から上手な人まで楽しめるつくりがよい（赤松）　F－ZERO。操作が簡単で、はじめてプレイしたときからすぐに本当の面白さがわかった。マリオは面白くなるまでがちょっと面倒（とみさわ）　F－ZERO。スピード感がすっげー（作山哲広・編集部）　なんといってもマリオ。ファミコンではできなかった思わず、エッと言ってしまういろんな要素が盛り込まれている。これをプレイすればほとんどの人が「スーパーファミコンって本当にスゴイ」と思うでしょう（鈴木）　ポピュラスです。大人のホビーって感じがした（中田）　パイロット・ウィングス。あの浮遊感がたまらなくココチいい。アシッド・ゲームです（大浪）　F－ZERO。好きな分野であるという要因が大きいが、磁場などの色々なトラップやピットインのスピードが新しいと思ったから（黒須）　F－ZERO。単純なゲームでありながら、多くのプレイ・テクニックが用意されているのでフツーの人もマニアの人も楽しめる（田尻）　ドラッケン。既成のソフトにないざん新さがある。制作サイドから見ても良くやってるなあと思うから（大堀）　パイロット・ウィングス。スーパーファミコンらしいソフト。単純でだれでも遊べそうなところがいい（手塚）　F－ZERO、スーマリ4、パイロット・ウィングスは甲乙つけがたし。ニューハードならではのアイデアを投入しようとしているのが好感大（山下）　F－ZERO。やはりアキがこないゲームがいいですね（吉田）　グラディウスIII。シリーズすべてのファンだから（山本裕信・ライター）　ウルトラマン。マリオより目新しい感じがした。あまり一般的ではない気もしますが（荻原）　マリオは完成度が高い。開発時間の長さアイデアの量は理想的。F－ZEROは思ったより地味だったが、やってみると燃える。近未来のスポーツ・シミュレーションを任天堂はレース以外にもどんどん開発してほしい。だから1位はマリオで、2位はやってF－ZERO、見てパイロット・ウィングス。（ヒラ坊）

♥ランダムにコメントを並べてみたがおわかりのように、マリオは期待を裏切ることなく安定した人気。F－ZEROが予想以上に評価が高かった。限られた時間と場所でのプレイしただけなので、ポピュラスやシム・シティなどの思考型のゲームの印象がやや薄かったと思われる。好みの問題もあるので、ここは参考までに。

ズバリ買いますか？

YES……………96%

NO……………………4%

♥「わからない。今後のソフトによります（さとみ）」という意見もあり。「お金があれば（黒須）」という条件つきもあり。これから仕事ないぞ。

高いと思いますか？

YES……………43%

NO……………………56%

♥ちなみに高いとおっしゃったのは杉森、田尻のゲーム・フリーク組。マッキーとあやちゃん。キャラメル・ママ御一行様等。さとみちゃんなんかYESに花マルがついていました。これも個人の経済力によるところが大きいので参考までに。

どのソフトを最初に買いますか？

1位……スーパーマリオ・ワールド
2位……F－ZERO
3位……パイロット・ウィングス
4位……ポピュラス

♥特に注目を浴びていたマリオ、F－ZERO、パイロット・ウィングスの中ではダントツでマリオ。ほぼ同数がF－ZERO。少し落ちてパイロット・ウィングス。全部買うといった人も3人。ポピュラスが出るまで待つといった人もいました。

最終的に何台ぐらい普及すると思いますか？

▶500万台（野安）　200万台（大堀）　800万台以上。それ以上はわからない（石山）　300万台（清野）　500万台（手塚）　1000万台（菊池）　800万台（さとみ）　300万台（赤松）　450万台（作山）　500万台はいく（山下）　500万台（田尻）　500万台（響）　5年後にはファミコンと同数（中田）　800万台。3年間で（吉田）　700万台（鈴木）　300万台（大浪）　760万台（黒須）　300万台（成沢）　1000万台（山本）　800万台（原口）　200万台（金子）　600万台（高城）　1000万台（とみさわ）　500万台（杉森）　500万台（降旗）　700万台（ささげ）　650万台（ヒラ坊）

♥ちなみにファミリーコンピュータの国内累計販売台数が1515万台。海外（NES）が2269万台。（'90年5月末現在）アンケートでは200万台からファミコンと同数という意見までさまざま。良く考えて回答してくれた人もいればほとんど何も考えてないらしい人もいるため平均値はとらず、回答者名を入れました。さて誰の意見をあなたは信じますか？

子供にうけると思いますか？

▶子供にはものすごくうける（とみさわ）　おもわない。マニア受け（杉森）　ソフトがそろわないと今のままじゃ、様子をうかがう子が多いかなあ（ささげ）　小学生以下にはうけないでしょう（野安）　ソフトしだい。移植モノだけではマニア受けレベルで終わってしまう。マリオ的なものがもっとほしい（大堀）　サードパーティも多くなりそうだし、勢いもありそうだから大丈夫だと思います（石山）　今後のソフトの方向性によると思いますが、メガドラのようにマニアックな方向に行かないかぎりはPCエンジンよりも下の年齢層にうけると思う（菊池）

♥うけるとうけないの意見がほぼ半々。いずれにせよソフトしだい。現時点では低年齢層から遊べるのはマリオのみ。上位バージョンとはっきり位置づけたほうがよいのか難しいところ。

ハードについてくわしい人は御意見をどうぞ。

▶くわしくはないがすごそーだ（吉田）　話しだすと止まらなくなるので、今度酒など飲みながらゆっくりしましょ（黒須）　PCM音源8音同時出力にはオドロキ！ヘタなシンセより優秀（山本）　すごい（田尻）　くわしくはないですが、スプライトは拡大、回転ができないとのことですが技術的にクリアできるのではないか（山下）　ジョイスティックをはやく出しなさい（手塚）　回転、拡大の機能があってもこうつかいにくいのでは…。CPUの演算速度があまり速くないからね。MDの方がハード的におとるけど力押しでできるからね（大堀）

♥くわしい人といっちゃったせいかほとんど回答なし。

ホンネをどーぞ！

▶どれも見た目ほどおもしろくないよーな気がした（野安）　コナミ、カプコン、任天堂の今後のガンバリしだいって感じ（大堀）　任天堂以外の会社のソフトに魅力を感じない。この2日間を通じて、ものすごい早さで研究してほしい。商品のつくり方、発想法の稚拙さに気づくべきだ（ヒラ坊）　超マニアックなパソコン・ソフトと超オタッキー超難易度のアーケードゲームの移植ばかりのラインナップでは一般ピープルがついてこれない。だいたいイキナリボタンが5つも6つもあっては説明書なしではますます遊べない状況になるのでは（杉森）　とにかく一番スゴイと思ったのはコントローラ。考えつくされた感じがした（降旗）　最初はビッグタイトルがめじろ押しなので、ワクワクしちゃってタイトル買いに走りそう（石山）　普及に時間がかかりそう。ドラクエの出方しだいか（赤松）　久しぶりに感動させられたハードです。あとは駄作が発売されないことを望むだけ。すでに会場にその臭いを感じさせる物があったのが悲しい（山下）　玩具のイメージをまったくひきずらないで、大人がちっとも恥ずかしくないホビー機になった（中田）

♥残念ながら誌面がつきた。次号ではもうすこし冷静な分析をやります！

任天堂・
山内溥社長は語る
業界に喝！

第2回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会
スーパーファミコン発表会／講演《年末商戦と来年の市場展望》より

◉取材、文／藤森英明

8月28日、東京晴海にて、第2回ファミリーコンピュータ・ゲームボーイソフト展示会＆スーパーファミコン発表会が開催された。この会場で、約1200人の関係者を集めて任天堂社長の山内氏の講演が行なわれた。講演は流通業、ソフトメーカーを対象とした内容であったが、そこで山内社長は現在のゲーム業界について、大胆に、厳しく、そして自信を持って語った。



←講演を行う山内社長。この日は黒いネクタイを着用



→講演は一時間にわたって行われた

2種類作るなら1種類に重点をおいてソフトを作れ！

ソフトウェア主導マーケット

講演は、まず、ゲーム業界がハードウェアではなくソフトウェア中心であること。そして現在のソフトウェアの状況についての話からスタートした。

■■■

「私たちの業界は、他の多くの業界と異なりましてハードウェアではなくソフトウェアを主導としている業界であります。ソフトウェアの力でハードウェアを伸していく。こういう業界は、今の世界を見渡してもきわめて数の少ない異色の業界といえます。

さて、今日各社の自信作が会場に展示されていますが、これを見て第1に思うことは、ずいぶん数が多いなあという事です（注1）。どれも苦心のソフトに違いありませんが、それを取り扱う側、それを販売する側からしますと、とても品定めすることができないということが実感です。

コンピュータゲームというのは、遊びなれた人が長時間プレイして楽しむもので、短時間プレイしたのではその価値がわからない。ですから、仕入れる側も販売する側もどのソフトがいいものなのか見当がつかなくてもやむを得ないということになります」

（注1）昭和58年にファミコンが発売されて以来現在までに1,539万台出荷。ファミコンソフト累計は1億8,695万個、660種類に達している。

ソフトがハードをリードしている特殊な業界であることを前提として、山内社長は次にゲームボーイの開発コンセプトおよびゲームボーイの現況、ソフトの多さについて語り出した。会場に集った多くのソフトメーカーの担当者は、これから耳の痛い話を聞かされることになるのである。

ゲームボーイ戦略コンセプトとは

「昨年4月末に任天堂ではゲームボーイを発売しました。現在までにハードが7月末現在304万台、ソフトが74種類で1872万個市場に出ています。私が考えますに、ゲームボーイが発売されたのが4月の末ですから、それから判断するとゲームボーイ用ソフト74種類という数はいかにも多いという気がいたします。

ゲームボーイマーケットにおいて一部のソフトは売れているようですが、他の多くは芳しくない。流通在庫もかなりあると推定されています。

任天堂はファミコンとジャンルが違う商品を出したいということからゲームボーイの開発を始めました。そしてゲームボーイを発表したとき、カラー化の時代にモノクロ画面の商品を出すのはおかしいのではないか、モノクロだから売れないのではないかという見方をされました。

ではなぜ任天堂はこうしたモノクロの商品を出したのかというと、ゲーム



昭和２年11月７日生れ、昭和24年早稲田大学専門部法律科卒。22歳で先代社長から家業を引き継ぎ22歳で社長に。当時はトランプや花札だけを扱う従業員100人程度の企業であった。昭和40年代、任天堂もエレクトロニクスを玩具にくみこんだ商品の発売開始。そして昭和58年に発売されたゲーム機ファミリーコンピュータの大ヒットによって日本有数の優良企業に成長したのは周知の通り。

ボーイは液晶を使っていますが、現在のカラー液晶の技術だと太陽の下では見えなくなってしまうのです。ゲームボーイは海でも山でも、電車の中でも、世界どこでもプレイすることができるというコンセプトで開発された商品です。ですから、太陽の下でプレイできないので役に立ちません。さらに携帯用ですから、どこにでも売っている安い電池で長時間プレイ可能であることが必要となります(注2)。太陽の下で遊べない、電池がすぐに切れてしまうということではユーザーの満足を得られることが出来ません。これはハードウェア側から見た常識です。ですから、任天堂はディスプレイをモノクロにしたわけです。

では、モノクロ画面のゲームボーイにマイナス点があるかというとほとんどありません。問題は、モノクロの良さを発揮したおもしろいゲームが作れるかどうかにあるわけです。

ゲームボーイ用ソフトとして有名な「テトリス」(注３)は単純でわかりやすく、子供から大人まで多くの人が楽しめるゲームでした。この「テトリス」がゲームボーイというハードウェアを伸していくのに貢献したことは間違いありません。

だからといって、「テトリス」を追いかけて「テトリス」のようなソフトを開発しようというような考えを持つと、当然それは２番煎じ、３番煎じとなってしまいます。

かつて、ファミコンが発売された当時はユーザーはまだソフトの善し悪しを判断できる免疫が出来ていませんでした。ですから、当時はゲームセンターにあったスピードとスリルを味わうだけのものを移植していても売れていたわけです。しかし、現在ではユーザー側の免疫が強まって、そうしたソフトは一般的ではなくなってきています。「テトリス」が売れたから、「テトリス」的なソフトが売れるのかというとそういう時代ではありません。





これから先ゲームボーイがどうなっていくのかを考えると、私はゲームメーカーさんにお願いがあります。

せっかく多くの時間とお金を費やしてソフトを開発するわけですから、できるだけ種類を減らしてほしいわけです。２種類作るなら１種類に重点をおいてほしい、４種類なら２種類に絞ってほしいと思っているわけです」



（注２）ゲームボーイは単３電池４本使用。モノクロディスプレイはカラー液晶に比べて1/10の消費電力ですむ(山内社長)。（注３)88年12月発売150万本セールス。

天才型ソフト制作者の必然性

ここで山内社長が強調しているのは、ゲームボーイは携帯性に優れたものであるべきだ（つまりリンクスやこれから発売が予定されているゲームギア、PCエンジンポータブルではダメである）ということと、現在はゲームセンターの移植ものが売れるという時代ではない（メガドライブを意識した発言と思われる）という点である。

そうした考えは、ソフト開発および開発スタッフの資質へと言及していく。

「現在、この市場に参加されるソフトメーカーが増えてきています。ですから、たとえ１社が１年に１種類作っても、年間を通じるとかなり多くなってしまいます。しかし、ユーザーはソフトを選別する目が良くなってきていますから、いくらたくさんソフトの種類があっても、遊びたいというゲームソフトは限られてきます。そして一部の限られたゲームソフトにユーザーが集中することは否定できません。

こうした状況で、ソフト開発者も増えてきたとも事実です。しかし、目の肥えてきたユーザーに対して、彼らを説得するだけの独創的な才能が必要になってきたのもまた事実です。独創的才能とは何かといえば、先程申しました「テトリス」これはもう独創的才能といっても過言ではありません。しかし、それによく似たものは独創的とは言えません。たとえ「テトリス」のいい部分を取ったとしても、ユーザーはついてきてくれません。ですからソフト開発者が増え、大量のソフトが作られても、大衆の指示を得られないソフトが生産されるということになってしまいます。だからこそ、私がソフトメーカーさんに対してソフトの種類を絞るように提唱しているのです。

これからのゲームソフトというのは、普通のゲーム製作者がいくら努力しても、多くの人々を説得するソフトを開発することはきわめて困難な段階を迎えています。

ユーザーの満足を得るためには、シナリオライターにしてもプログラマーにしてもサウンドクリエーターもデザイナーも、またこれらをまとめるディレクターにしても、それぞれの分野で特殊な才能が要求されます。そしてこれらの才能を結集し、長い時間（１年半〜２年）をかけて開発に携わることが必要なのです。

しかし、こうしたクリエーターたちは、まだ一握りにしか過ぎません。

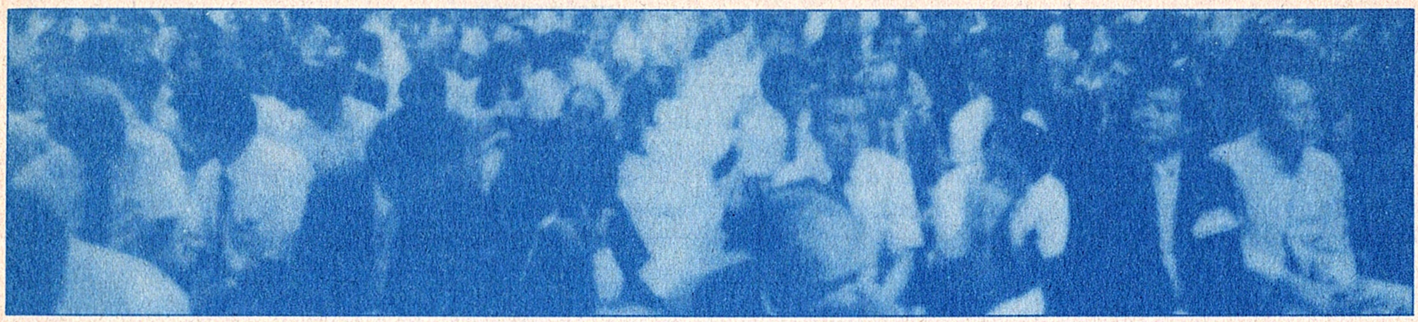
ですから、たくさんのゲームソフトを作るということがどういうことになるのかというと、作れば作るほど売れないソフトが増えてくるということになるわけです。

私は、いまやゲームは天才が創る時代を迎えていると思います。天才が時間をかけて創り上げたソフトが市場に出て来れば、現在より種類は非常に少なくなりますが、そうすればたとえ扱う人間（流通業者、小売店）がゲームの楽しさを知らなくても安心してゲームメーカーから買うことができるわけです。こういう状況を１日もはやく作り出していきたいというのが、私のかねがねの念願です。

そういう面からすると、今回の初心会に70社以上のソフトメーカーさんが参加し自信作を出品されていますが、はっきりいえることは、ここに展示されているソフトウェアのすべてが売れるわけでないということです。半分は売れるかというと、半分も売れません。では、何種類のソフトが売れるのかというと、私にはわかりません。というのは、ここに展示されているゲームについて私は（任天堂は）何も知らないからです。こういう状況を流通の皆様が再確認していただきたい」

すでに講演時間は30分を越えているが、山内社長が一貫して訴えているのが、ソフトメーカーに対し制作本数（種類）を減らせ、つまりクソゲームは作るなということであることは、ここまで読んでもらっても十分伝わると思う。なぜ、こんなことを山内社長が訴えるのかというと、クソゲーによってファミコンあるいはゲームボーイのイメージダウン、そしてソフト全体のクォリティーの低下を懸念しているからだろう。

そして、このことは年末に発売が予定されているスーパーファミコンの任



天堂の販売戦略と大きくかかわってくるのである。

スーパーファミコン販売戦略

「いかにスーパーファミコン(注4)といえども、スーパーファミコンの上を走るソフトウェアが多くの人達の期待に答えられるおもしろさを持っているのか、そういうソフトが何種類あるのかということにつながってきます。スーパーファミコンを成功させるためには、たくさんの種類は必要ではありません。現段階で種類を増やすということは、流通にとってプラスではない、むしろマイナスです。ソフトメーカーにとってもけっしてプラスにはなりません。そしてまたユーザーにとっても迷わすだけでいい結果はでません。

スーパーファミコンのソフトなら安心して買えるのだ、10種類出れば5種類くらいは仕入れたものは在庫になったりしないで、よろこんで皆さんに買っていただけるという安心感がなければ、スーパーファミコンもまたゲームボーイ同様、売れるソフトより売れないソフトのほうが圧倒的に多くなってしまうということになってしまうわけです。

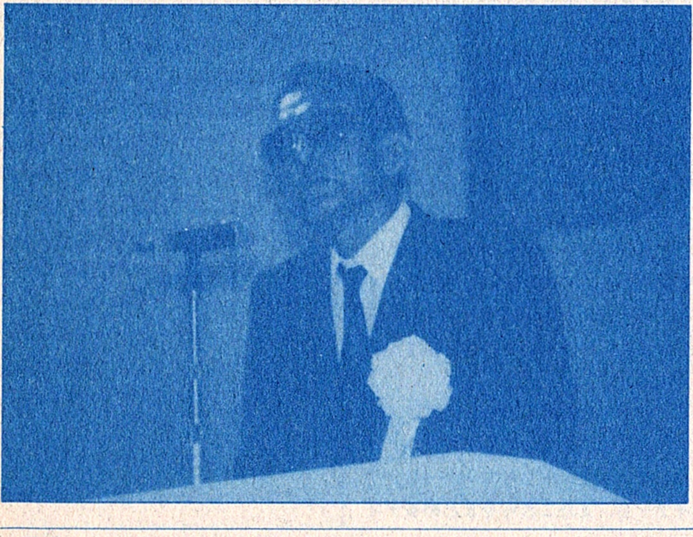
現在、社会は多様化してきているとよくいわれます。誰もが海外旅行へいける時代となり、東京ドームやディズニーランドも活況を呈し、いろいろな楽しみを体験できる場所が増えてきています。私たちのマーケットも、家庭の中で遊ぶ娯楽を中心とした分野としてようやく認知されつつあるわけです。

このようにゲーム業界もレジャーという広い分野でとらえれば多様化の中の一部です。が、"私たちのマーケット"という狭い範囲でとらえた場合、多様化しているとはとても考えられません。

私たちのユーザーは働く者ばかりでなく、小学生も中学生もいるわけです。こうした人々が使えるお金（娯楽費）は1年間通じてもそんなにあるわけではありません。その中からディズニーランドへいったり、ほかの娯楽に使ったりもするわけですから、私たちのマーケット（ゲーム業界）に落ちてくるお金は限られてきます。

しかもゲームに関しては、多くの人達が自分は何がほしいのかというと、これは多様化ではなくてあるものに集中する傾向があります。

ですから、スーパーファミコンが発売されて、そのソフトがおもしろい楽しい、自分たちがスーパーファミコンで遊びたいんだということになれば、多くの人もそう思うわけで、当然スーパーファミコンに集中してきます。



なぜなら、スーパーファミコンとソフト2本を買うとすると約4万円ほどかかります。このように高価でいくつも買えるものでない場合、そのマーケットではその商品に集中すると、ほかの商品はまったく売れないといっても過言ではないからです（つまり、スーパーファミコンに人気が集中すればほかのゲーム機は売れなくなるということ）。

このようにあるものに極端に集中していくパターン、これは、すでにアメリカにおいて何年にもわたって任天堂エンターテイメントシステムの圧倒的シェアが多くのアメリカ人の前に証明して、これを立証しています。

日本においても、「ドラゴンクエスト」のブームにその傾向が見られます。ユーザーは「ドラゴンクエスト」が欲しいわけです。「ドラゴンクエスト」に似たRPGはたくさんあるのにもかかわらず、しかも「ドラゴンクエスト」よりはるかに安いソフトがあるのにもかかわらず、それ以外のものをいくら流通が奨めても買わないのです。

他の業界ではA社とB社ではたとえどちらかのシェアが落ちたといっても0になることはなく両立します。しかし、私たちのマーケットでは「ドラゴンクエスト」は売れるが他のものはほとんど売れない。天と地ほどの差が生じるのです。スーパーファミコンといえど、そのソフトがすべて売れるわけではないのです。ですから、流通の皆さんには、どのソフトが売れてどれが売れないのか検討していただきたい。

そのために任天堂では、ファミコンを使ったネットワーク・スーパーマリオクラブ（注5）を通じて、スーパーファミコンを始め新しく出てくるソフトの評価を行ないます。流通のみなさんはこのネットワークの会員になっていただいて、新しく出てくるソフトがどのような評価を得ているのか参考にしていただきたいと考えています。

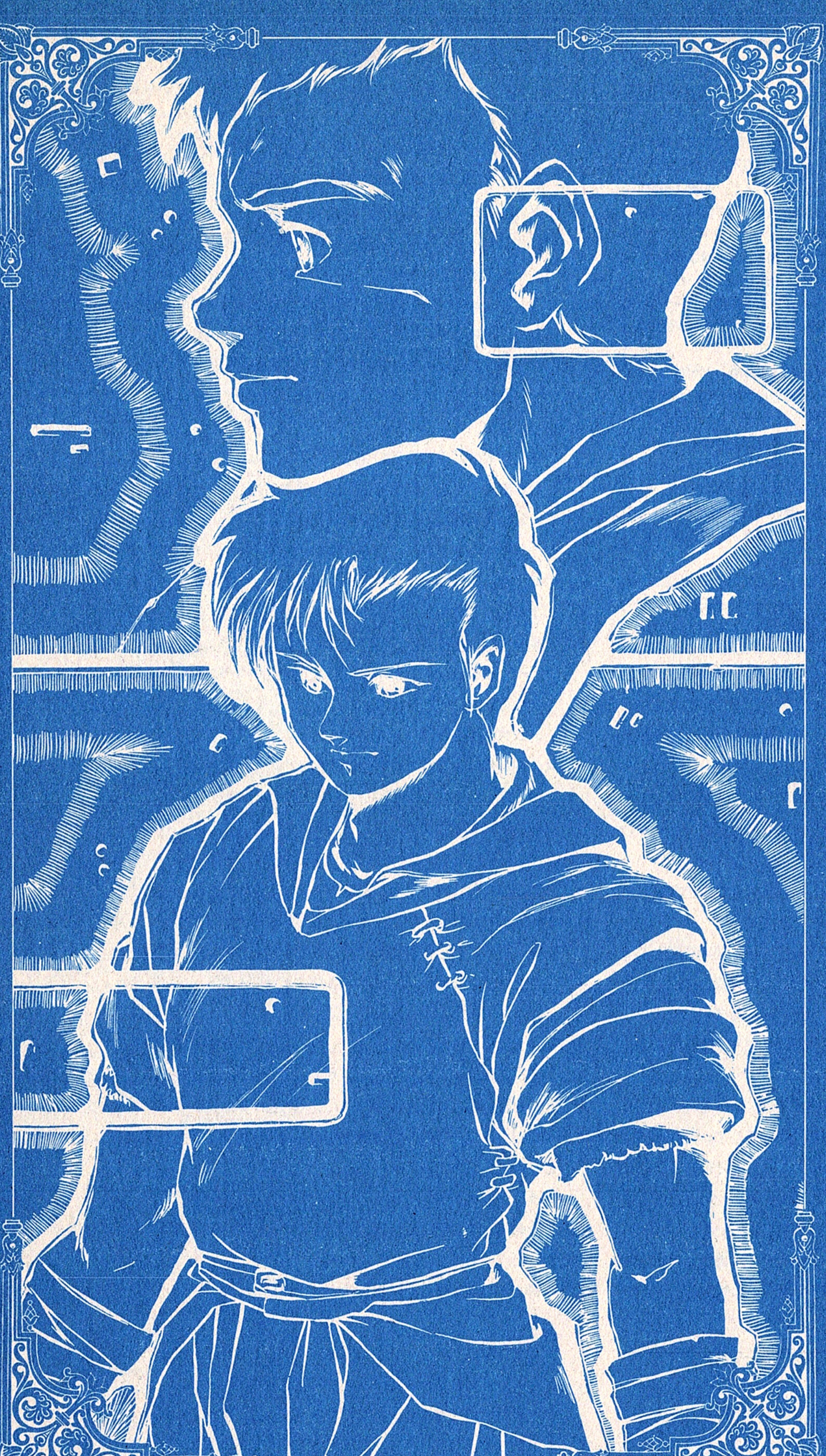
これに対し、任天堂は情報を支配しようとしている、任天堂は独裁を強めようとしているというようなことをいう人がいるようですが、これは我々の業界を知らない独断です。今、我々のマーケットがユーザーを含めてみんながプラスになるためには、これは必然だと考えています。

この評価データが販売予測につながるわけではありませんが、いままでのように何もわからない、まったく物差がないというよりは、少なくとも何らかの効果はあると考えているわけです。

任天堂では来年11月までにスーパーファミコンハードの売り上げを300万台と予想しています。そのためには、一定のインターバルで種類は少なくてもレベルの高い独創性を持ったソフトが供給されるということが前提です。

最後に私の来年のマーケットの見通しを申し上げますと、スーパーファミコンのソフトウェアのすばらしさとおもしろさがすべての鍵を握っているのでありまして、スーパーファミコンが任天堂が目標として掲げています11月までに300万台のユーザーを獲得し、なおかつ商品が足りないということになれば、来年のマーケットはスーパーファミコン1色に塗りつぶされて、みんながプラスになる任天堂の戦略が功を奏してくるのではないかと考えている次第です。

（注4）スーパーファミコンは11月21日発売・25000円税込み、任天堂では年末までに60万台の発売し以後月産30万台を予定している。（注5）情報構築を電通に依頼、ソフト評価はビデオリサーチが12歳〜25歳までのファミコンで遊んだことのある2475人のモニター（99人×25チーム編成）を使って行なう。その情報は12月より問屋向けに、来年2月1日より小売店に、その後は一般ユーザーに有料で提供される。



風よ。龍に届いているか

小説ウィザードリィII 第22回

作／ベニー松山 イラスト／高橋政輝

主な登場人物

- ジウラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の"俺"
- ガッシュ……L15の戦士。中立・人間族
- ザザ……L13の僧侶。悪・人間族
- ディー……L13の女魔術師。悪・エルフ
- マイノス……L12のロード。善・人間族
- フレイ……L13の盗賊。中立・ホビット
- ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- アドリアン……"森の彼方の国"ファールヴァルトの術者
- ル'ケブレス……迷宮を支配する龍。"平衡の守護者"

Wizardry II

前号までのあらすじ

神話時代の遺産・グニルダの杖の防護障壁により、あらゆる外敵から守られ続けてきたリルガミン王国の聖都リルガミン市。しかし原因不明の天変地異によって、王国は滅亡の一途を辿りつつあった。異変の原因を究明すべく、王国は多数の冒険者を募り、リルガミン市の北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう"スケイル"に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

探索を続けて約一年。冒険者たちは心身を飛躍的に鍛え上げ、超人的な戦闘力をもって魔物のひしめく山中の迷宮を踏破、使命の達成は目前となっていた。

しかし主人公ジヴラシアがチームを組むガッシュ、マイノスらの善のパーティが、目的地である迷宮最上層の探索に向かったまま消息を絶った。捜索隊が組織され、ハイランス率いる三隊の善のパーティが迷宮へと向かう。

それと入れ替わるように、リルガミンへと帰還する二名の冒険者。だが彼らは他生物に同化・増殖する謎の生命体ゼノに取り憑かれ、奇怪な化物に変貌を遂げていた。折しもベイキ女王との謁見を行っていたジヴラシア、ディー、ザザの三名は妖獣の一体に強襲され、宝珠とともに帰還したマイノスの援護で辛くもこれを撃退する。だが残る妖獣は残留組の冒険者を全滅させていた。

その夜、王宮では神秘の宝珠を用いた結果を報告する晩餐が開かれた。が、そこで賢者たちが告げたのは間近に迫る大破壊であった。避けられぬ滅亡を前に、ジヴラシアは迷宮に残された仲間の救出を決意する。そして深夜、謎の悪魔を撃退したジヴラシアはベイキ女王失踪の報せを受ける──。

［第二十一章］魔炎

王宮の敷地の南西部は、小さな森が広がっている。百年前、アラビク王子とダパルプスの戦いで崩壊した旧王城の中心部に当たる区域で、グニルダの杖が取り戻された後に瓦礫が取り除かれ、近隣の森から運ばれてきた木々が植樹されたものだ。

その森の中央には、人間の背の二倍ほどの高さの、苔むした塚が存在している。一面には扉状のぶ厚い石版が嵌め込まれ、そこに多くの人名が刻まれているのが見て取れる。

これこそが、その死後もリルガミン市に滅びの毒を撒き散らし続けた魔人ダパルプスの呪い穴の入口だった。

数多の冒険者の命を喰らったこの迷宮も、杖が再びグニルダ神の恩寵をもたらすと同時に呪いを失い、暗がりに潜むものとてない無人の廃墟と化した。それをあえて埋め立てなかったのは、闇の深淵から杖を奪還したダイヤモンドの騎士たちの勇気を後世に伝えるためと、ダパルプスという魔人を生み出してしまったことに対する自戒の意味が込められている。

そして、全ての冒険者の名を記した石版は英雄の記念碑であると同時に、この迷宮が二度と魔物に憑かれぬよう入口を封印する役割を果していた。ダパルプスが滅びた以上呪いの復活は考えられなかったが、彼らの名そのものを退魔の呪文とすることで、救国の勇者たちを神聖視する意図があったのだ。当時の統治者であるマルグダ女王が、それを強く望んだと伝えられている。

ザザがベイキ女王の居場所を突き止めてから一分足らずで、俺はこの森の外周に到達していた。全力疾走なら一分で一キロメートルを走る俺にとって、さして広くはない王宮の敷地内を移動するなど造作もないことだ。

塚へと続く石畳に踏み込んだ時点で、足音を消せる程度に速度を落とし気配を断った。それでも並の人間の走る速さとほとんど差はない。

月光の届かぬ樹下の闇を進みながら、俺は次第に警戒を解き始めた。

森とはいえ、深いところで二百メートルもない人造のものだ。森の入口から塚まではせいぜいが百メートル、女王が何らかの窮地にあれば察知できる。そして現在その気配はない。

女王が何者かに攫われた、という可能性も今は捨てていた。

歩哨は二階にある寝室から縄が垂れていたと報告している。それは恐らく、廊下の見張りに気取られずに抜け出すため女王自身が用意した代物だろう。

何故なら、もし人外の魔物──仲間の妖獣や、先刻仕留め損なった悪魔の類──が女王を狙った場合、そんな縄を使わずとも階上に侵入が可能だからだ。また、どこかの狂人が運良く王宮内に忍び込めたとしても、逃走経路にはなり得ないこの森の中に女王を連れ込む必要がどこにある？

そう推測しながらも、俺は忍び足で隠身を続けた。女王が自分の意思で出歩いているなら、こんな場所でこんな夜半に何をしているのか見届けてやろうと思ったのだ。

相手が犬のように嗅覚の発達した生物では、臭気を消す魔法薬を塗りつけていない限りどんなに微かな体臭でも嗅ぎつけられ、実質的に隠身は不可能となる。匂いに鈍感な人間でも、熟練の侍などは呼吸から派生する"気"を読み取るため接近は難しい。が、互いの所在を捉えられるかどうかで勝敗が八割方決する、魂をすり減らすような闘いをただの一度も経験していないベイキ女王が相手なら、逆立ちしながらでも容易に忍び寄れる。

木々を縫って湾曲する小径の奥に、鬼火のように揺らめく炎が見えた。

近づくにつれ、それが木の枝に吊された小型ランプの灯りだと見て取れるようになる。

ランプの周囲を淡い光が照らしている。そこが石畳の終点であり、ダパルプスの呪い穴の入口たる塚が盛り上がる小さな広場だった。

そこに、白く浮かび上がるベイキ女王の後ろ姿があった。

俺は広場を見渡せる位置で木の幹に姿を隠した。

薄手の絹の夜着に、藤色のケープを羽織っただけの恰好で、女王は石版の前に跪いていた。両手を胸の前で組み、頭を垂れて一心に祈りを捧げている。

吹き抜ける風が、周囲の木立をざわざわと不気味に揺らす。それはまるで、木々に憑いた妖どもが懐に飛び込んできた無防備な少女に舌なめずりしているようで、俺ですら少々身の毛のよだつ思いがした。

だが、女王はそのざわめきに気づきもしないのか、身動きひとつせずに祈り続けている。

王宮の敷地内と言えども、黒々とした梢に覆われた夜の森はどこか人の心に恐怖を呼び起こす。そんな場所によくも女王がひとりで来れたものだと訝っていたが、その一心不乱な姿は魔すらも退ける迫力に満ち、不思議と違和感を感じさせない光景だった。

ランプの炎が揺れ、女王の小さな背に複雑な影を描く。

そのせいで、俺はしばらくの間女王の躰が小刻みに震えているのに気づかなかった。

抑えた嗚咽が聴こえてきて初めて、俺はようやく女王が泣いていることを知った。

「もう、駄目です……どうして私は王家などに生まれついたのでしょう」

途切れ途切れに、か細い女王の呟きが聴こえてくる。

「王国騎士の英霊よ……あなたたちが守ったリルガミンの王がこの有様では、さぞかし無念な思いにかられるでしょうね。静かに眠っていた魂を騒がせるこ

とになったとしたら、どうか許して下さい。でも……今となってはもう、あなたたちにすがる以外に私には頼れるものがないのです──」

女王が顔を上げた。「私には、あなたたちが仕えた女王──私のひいおばあ様のマルグダ女王のように弟君アラビク王子とともに魔物と戦う力もなければ、グニルダの杖を取り戻すため自ら呪い穴に入る決心ができるほどの勇気も持ち合わせてはいません。ただ彼女の血を引くという理由だけで王位に就いた、無知で無力な娘に過ぎないのです」

聞きながら、俺は驚きを禁じ得なかった。

この一日で、女王は目を瞠るほどの変身を遂げた。それまでのヒステリックで攻撃的な少女から、昼の謁見時には不安げな様子にも女らしさを覗かせる娘に、そして晩餐ではは っとするほど美しく、憂いを帯びた一人の女へと次々に脱皮していったのだ。

とはいえ、内面までもがこれほど変化しているとは考えてもみなかった。誰もおらぬ場所で──隠れている俺を除いてだが──騎士たちの記念碑に語りかけているに過ぎないにしても、あのベイキ女王の口からこんな言葉が聞けるなど誰も予想だにしないことだろう。

女王は続けた。

「昨日までの私は、周りからそう見られるのが厭でたまらなかった。リルガミンの王と認めて欲しくて、宝珠の探索にもいらぬ口出しを幾度もしました。でもあの夢を見て、そしてあの人が還らぬことを知って初めて、それがただあの人に関わっていたいだけの、子供じみた行為だと気づいたのです。愚かなことでした……」

感情が昂ぶったのか、啜り泣く声が激しく震える。「もし……もしも私の口出しで探索が遅れ、それがあの人を窮地に追い込んだとしたら──あの忌まわしい化物の手にかけてしまったのだとしたら、私はもう生きていたくない。王の義務など放棄して、ガッシュの後を追ってしまいたい！」

小さく叫び、女王はその場につっ伏した。

俺はと言えば思わぬところで女王の秘められた感情を盗み聞きする羽目になり、驚きよりも狼狽してしまっていた。

あの泣きはらした様子からもしやとは思っていたものの、まさか本当に女王がガッシュに恋心を抱いていたとは。俺の目から見ても確かにガッシュは頼り甲斐のある好漢だが、それにしてもあのつんとすましたベイキ女王が冒険者に惚れていたなど信じ難い。

まして、それを女王の口から聞かされたのだ。驚愕もするが、それ以上に知ってしまって良かったものかどうか迷ってしまう話だった。俺に独白を聞かれていたと知ったなら、プライドの高い女王がどんなショックを受けるか判ったものではない。

ふと嗚咽が低くなり、女王は再び石碑に語りかけた。

「私の願いはただひとつ……今一度ガッシュに逢いたい。それが叶わぬならせめて一目だけでも、その姿をこの瞼に焼きつけたいのです。仕えし王家の末裔が哀れと思うなら、英霊たちよ、どうか力をお貸し下さい──」

そうして、女王はまた祈り始めた。

とりあえず保護する必要もなさそうなので、俺は気づかれぬうちにこの場を去ることにした。いずれザザから知らせを受けた衛士たちが迎えに来るだろうし、その頃までには女王も平静を取り戻せる筈だ。

幹から身を離し、広場に背を向ける。

その時──。

奇妙な気配が周囲に満ち始めた。

だがそれは、張りつめた殺気や、悪魔の放つ邪悪な気配ではない。

背後で、女王が短く声を漏らす。

振り向いた俺は、その理由を知った。

広場が光に包まれている。が、それはランプの頼りなげな灯りではない。

白く透明な光──陽光よりも暖かく、月光よりも清浄な輝きが塚の周りに広がっていた。そしてそれは、塚穴に嵌め込まれた石碑が発する光だったのだ。

石碑全体が光っているのではなかった。そこに刻まれた文字──即ち冒険者たちの名が、まるで石版の裏側の迷宮から光が漏れているかの如くに輝いている。

その光景を、俺と女王は言葉もなく見つめ続けていた。

女王を石碑の前から離さなければ。心のどこかでそう考えながらも、足は根が生えたかのように動かない。が、危険はないという確信が奇妙にも俺の中にはあった。

一分ほどが過ぎただろうか。数秒だったかも知れないし、もっと長い時間が流れたような気もする。

ある文字だけが定期的に強く光っていることに俺は気がついた。

空白を挿んで、幾つかの文字が順番に輝きを増す。

石版の上部に刻まれている“GADDY”の“G”。

次に、やや下がった位置の“MINOS”の“N”。

さらに大きく下がった“UTI－ONE”の“I”。

最上段に刻みつけられた“ALAVIK”の“L”。

石版の中ほどに浮かび上がる“WEED”の“D”。

再び上方に戻った位置の“ARHEIM”の“A”。

“GNILDA”。

「グニルダ……」

女王が呟いた。まさに、石碑の文字は神の名を表しているのだ。

同時に、新たな文字が輝き出す。そのルールが判った今、メッセージを読み上げるのは容易なことだった。

「グニルダは、死なず。しかし、その力は及ばず。我らは、王国を見守り続けし、マルダグ陛下の、騎士……魂となれど、忠誠は失わず。現国王・ベイキ女王に御注進、申し、上げる──王国の騎士たち！ 私の呼びかけに応えてくださったのですね！」

Y・E・S──石碑が応えた。続いて、再びメッセージが浮かび上がる。

「星が、病みつつ、ある……神々に抑えられぬ異形の力と、闇の勢力が手を結んで、いる」

光が示す言葉を確認するように、女王は恐る恐る読み上げていく。「異変は王国のみならず、世界全体を破滅させるであろう。グニルダは我らに、そう語られた……ああ、何てことでしょう」

大破壊を告げる決定的なメッセージに、女王は言葉を詰まらせた。

騎士たちの霊の言葉は続く。

“我ら霊魂は、ただ見守り、語るのみ。しかし麗しきマルグダ女王は、一介の冒険者に騎士の位までも与えてくださされた。英霊として祀られ、死した後も心安



らかに眠ることのできた我らに、どうして敬愛する陛下の曾孫の悲恋を見過ごせようか〟

「では、私に力を？」

〝我らはグニルダ神に懇願し、杖の盟約が果たされぬ代わりに封印を解くことを許された〟

じりっ、と石碑が身震いしたように見えた。

〝人の手に余り、グニルダの杖と引き替えにこの世から去った伝説の武具。そのひとつを女王陛下に託し申す〟

気のせいではなかった。石碑は確かに振動している。それも、次第に強く。

塚山が震え、大気が震える。石碑の細かな振動が周囲に微小な波を送り出していた。

固唾を飲んで見守る女王の前で、がぱん、という音とともに石版が外れた。生じた隙間から、大量の空気が迷宮内に吸い込まれる。

「危ねぇ！」

咄嗟に俺は走り出て、ベイキ女王を抱えて引きずり戻した。

「ジヴラシア！　あなたいつからそこに！」

驚きと戸惑い、そして恥ずかしさと怒りが入り混じった表情で、女王は俺を見上げていた。

涙の跡が頬にくっきりと残ったその顔は、記憶の底からひとりの少女を思い起こさせた。悲しみの淵にありながらも気高く、そして美しかった娘を。

俺は目を逸らし、その記憶を振り払った。

「倒れるぜ」

同時に、厚さ50センチはあろうかという石版が地響きとともに倒れる。女王がいた位置なら下敷きにはならないが、放っておくには近過ぎた。

石碑の輝きが消え、辺りはもとの薄暗いランプに照らされるのみとなっていた。

「質問に答えなさい！　まさかずっとそこに——」

「たった今お迎えに参上した次第でね。見りゃああんたが石碑に潰されちまいそうな有様だ。慌ててたもんでちょいと手荒だったかも知れねえが、そこは御容赦願いてえな」

俺は嘘をついた。

「そう。それなら結構です」

疑わしげな視線を向けながらも、女王は一応納得したようだった。それよりも今は倒れた石碑と、騎士の霊が最後に残した言葉とが気にかかっているらしい。

百年の間封印されてきたダバルプスの呪い穴が、今や黒々とした口を開け放っていた。

入口の闇の色は深く、ランプの光程度ではその先に続く筈の下り階段は見てとることができない。が、俺の脳裏にはさらにその奥に広がる迷宮と、そこで繰り広げられた悽惨な死闘の数々までがまざまざと浮かび上がっていた。

——ここには梯子山の魔物が可愛らしく思えるような怪物どもが徘徊していたという。もし、俺が百年早く生まれていたなら、この迷宮に挑んだのだろうか。そして、生き残ることは？

その黙考を破ったのは、地の底から聴こえてくる奇怪な風切り音だった。

ひゅんひゅんと、何かが凄まじい勢いで回転し、空気を切り裂いているような音がする。それが、ぽっかりと開いた迷宮の入口から漏れてくるのだ。

女王もその音に気づいた。それほどまでに、音源は地表に近づいている。

ごおっ、と地下へのトンネルが鳴った。女王が無意識に俺の装束を握り締める。俺は女王を背後に庇った。

迷宮の闇から煌めく物体が目にも留まらぬ速さで飛び出し、空中高くに舞い上がる。それは上空で円形の残光を曳き、次の瞬間流星の如く一直線に落下した。

「！」

石碑と俺たちの間に、一本の長剣が深々と突き立っていた。

刃渡りは一メートル余り、幅が先端に近づくにつれて細くなる両刃剣だ。刀身は薄く、片手で扱うのに適した造りになっている。

何よりも目を引いたのは、刀身と柄の間に埋め込まれている緑がかった大きなダイヤモンドだった。複雑なカットを施されたこの宝石だけでも、金貨数千枚は下らないだろうと思われる品物だ。

そしてそのダイヤモンドは、この剣がどのようなものであるかを俺たちに思い出させた。

「こいつはもしや、ダイヤモンドの——」

「ダイヤモンドの騎士の聖剣、〝悪魔殺し〟ラスニール……」

まさしくそれは、かつて魔人ダバルプスを斃し、グニルダの杖の復活とともに神に返還された伝説の武具のひとつ、噂に名高い魔法剣ラスニールだった。騎士たちの霊はグニルダの神に働きかけ、この聖剣を女王に貸し与えたのだ。

俺はラスニールを引き抜こうとした。が、柄を握った途端に痺れが疾り、腕に力が入らなくなる。

その時、時間が逆に流れたかのように石碑が起き上がった。そして呪い穴を元通りに塞ぐと、またもや特定の文字が輝き出す。

〝ラスニールは忍者が持つに能わず。また、神は最後のダイヤモンドの騎士の血を受け継ぐ者にのみ、その使用を許された。今は女王自身が用い、戦いにおいてはダイヤモンドに封じられし呪文の力を使われよ——〟

メッセージに勇気づけられ、女王がラスニールを握る。細腕が幾らも力を込めたとは見えないのに、長剣はあっけなく地面から引き抜かれた。

「軽い……こんなに大きな剣なのに……」

女王は片手で、ラスニールを頭上にかざした。石碑が放つ光が、伝説の聖剣を穏やかに輝かせる。

〝その剣を、愛する者に渡されよ。その者こそ、ダイヤモンドの血を引く剣の所有者なり——〟

その言葉を最後に、石碑の光は徐々に弱まり始めた。

「ガッシュが、ダイヤモンドの騎士の末裔……？」

俺は言って、心の中で舌打ちした。それはつまり、女王の告白を盗み聞きしたと白状するようなものだからだ。

だが、女王は気づきもしなかった。濡れたように光るラスニールを見つめながら、決然と女王は呟いた。

「私は、あの人を探します」

その意味を理解するより早く、どこかで女王を呼ぶ衛士たちの声が届いた。

（次号に続く）

好評御礼

好評にお応えして、継続決定！　まだ持っていない人はこの機会に。

JICCベストブックス！通信販売フェア

新刊

コミック版

ウィザードリィ外伝第2部前編 鳳凰の塔

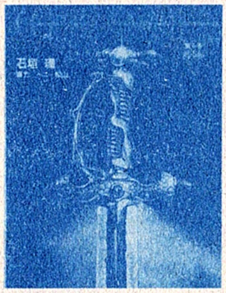


作・石垣　環
定価900円

ウィザードリィワールドの核心を描ききる、迫力のタッチ。ウィザードリィコミックの最新作、ついに登場！　新展開のハーディの大活躍に、拍手喝采！

コミック版

ウィザードリィ第1巻 邂逅編



作・石垣　環
協力・ベニー松山
定価906円

コンピュータ世代の新たなるコミックエンターテイメントを確立した、記念すべきシリーズ第一弾。戦士リュウの冒険の幕開け。

コミック版

ウィザードリィ第2巻 死闘編



作・石垣　環
協力・ベニー松山
定価906円

謎の魔導師ワードナの築いた巨大な地下迷宮の深部。そこで待ち受ける無数の魔物ども。リュウのすべてを賭けた死闘が、今、始まる。

コミック版

ウィザードリィ第3巻 黎明編



作・石垣　環
協力・ベニー松山
定価900円

魔導師ワードナの正体は？　そして狂王トレボーとの関係は？　迷宮のすべての謎がここに明かされる、3部作完結編！

新刊

小説版

ウィザードリィシナリオ#4 ワードナの逆襲

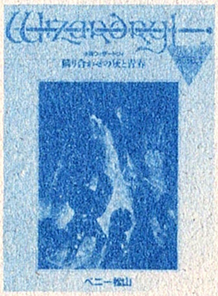


手塚一郎・著
定価1000円

地の底で、ワードナが甦る。血の匂いをまきちらしながら……。ＲＰＧ世界に恐怖のフレーバーを加え、奇才手塚一郎が世に問うウィザードリィ小説最新刊。

小説版

ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春



ベニー松山・著
定価1010円

一筋の光とて存在しない、冷えきった地の底の世界。厚い岩盤に封じられた空間に、それはあった。コンピュータノベルの新時代の訪れを告げた名作が、ここに。

新刊

コミック版

最後の竜に捧げる歌II



作・外薗昌也
原作・手塚一郎
定価900円

本誌連載の傑作ファンタジーコミック、待望の単行本化なる。妖精族のシーマ、女魔法使いグレイの新たなる冒険が、ここに始まる！

コミック版

最後の竜に捧げる歌



作・外薗昌也
原作・手塚一郎
定価900円

生きながら石と化す竜、街を喰らい広がり続ける砂漠、勇士アモンと不思議な少女ヴィジルの運命は？　あの幻想物語をコミックで。

小説版

最後の竜に捧げる歌



手塚一郎・著
定価980円

狩竜一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が何故？　竜は勇士の見ている前で近くの森へと降り立つ。手塚一郎が放つ、魅惑の幻想物語。

コミック版

ウルティマ エクソダスの恐怖



作・田中成治
原案・L.ブリティッシュ
定価906円

聖惑星ソーサリアに封じこめられたエクソダスとは何か？　死闘の果てに待ちうける真実を求め、今、勇者たちの冒険が始まる。

コミック版

ウルティマ② クエスト オブ アバタール



作・田中夕子
原案・L.ブリティッシュ
定価900円

オリジナルの持つ深遠なるストーリー性を独自の解釈で研ぎすまし、興奮と感動の物語として再生した、究極のＲＰＧコミック。

小説版

ウルティマ クエスト オブ アバタール



井上尚美・著
定価980円

人類の内なる悪徳を滅却し、真の聖者（アバタール）となるべく旅立つ８人の勇者たち。彼らこそブリタニア最後の望み。目指すは大深淵、写本の間！

コミック版
ゼルダの伝説



作・未将崎雄
定価900円
ハイラルに迫るガノンの魔手。トライフォースをめぐる魔族の陰謀を打ちくだくため、リンクが立ち上がる。御存知ファミコンＲＰＧの名作をコミック移植。

コミック版
ファイナルファンタジー



作・海明寺裕
定価900円
国産ＲＰＧの傑作、完全コミック化。伝説の光の戦士たちの行手に待ち受ける、愛と幻想と勇気のファンタジックアドベンチャー。あの迫力と魅力を完全移植！

イラストレイテッド
ファンタジーブックガイド



ファミコン必勝本編集部・編
長谷川並一・監修
定価1000円
世界の傑作ファンタジー小説を超美麗イラストレーションと共に紹介。ファンタジー小説ブックガイドの決定版だ！

アリスの電脳遊園地



品川るみイラスト作品集
Ｂ５豪華保存版
定価1000円
壊れた機械の夢。混沌の沼。時間を紡ぐ塔。狂える女王の世界をアリスは救えるか!? 品川るみが描く、電脳世代の幻想芸術！

パックランドでつかまえて



田尻智・著
定価900円
ホットでキュートで、ちょっぴりナイーブなゲーム少年の日々が、キラキラと輝いています。テレビゲームが大好きな人達に読んで欲しい、青春エッセー集。

初級COM用語入門講座



タイレル辻・著
定価780円
わかりやすくユニークに、コンピュータ用語を解説。読み物として楽しみながらコンピュータのすべてをマスターする、唯一無比のガイドブックです。

How To 通信販売 JICC

書店へ買いに行きたいが、暇がなくて……。欲しいのに、いつも売り切れだから……。そんなあなたのための通信販売。

当コーナーで紹介した書籍を御希望の方は、小社まで直接お申し込み下さい。お申し込みの方法は、御希望の書名、冊数・送り先を明記の上、現金書留か郵便振替にて、定価＋送料（１冊で¥310、２冊で¥360）を当社までお送り下さい。

〔宛先〕 〒102 東京都千代田区麹町５－５－５ JICC出版局通信販売係 ☎03－234－4621振替＝東京7-170829 ㈱ジック
※価格はすべて税込みです。注文書名、御住所、宛先等間違いないよう御確認の上、お申し込み下さい。

COMING SOON! 近刊速報

現在制作進行中の豪華絢爛優良ブックスだ！愛と勇気と情報を満載して、間もなく登場……わくわくドキドキ乞、御期待。心して待つべしっ!!

10月発売予定！

コミック版 **リンクの冒険**

名作「ゼルダの伝説」に続き、未将崎雄が贈るファンタジーコミックの最高傑作、ついに登場。

作・未将崎雄　予価900円

11月発売予定！

ブックレット版 **任天堂大戦略**（仮）

ぼくらの夢を創造する任天堂。その企業としての真実の姿を完全レポート。これからがわかる。

中田宏之著　予価450円

11月発売予定！

コミック版 **ケルト伝承譚**

ナムコ・ワルキューレシリーズのオリジナルイラストレーターが放つ、大河ファンタジー！

作・冨士宏　予価900円

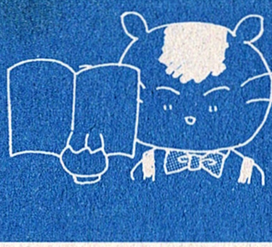
1月発売予定！

THE・ナムコブック（仮）

ナムコゲームスのすべてがわかる、ファン待望の完璧コレクションガイドブックだ。

予価2500円

この本を読め!!



第12回『リプレイ』

ケン・グリムウッド著　新潮文庫

by柴尾豊太郎

だまって読めば夢がかなう、大感動の小説だ

だれにだって、こんなことがあったらいいなあと思いながら、ちょっとそれを口にだすのが恥ずかしいことってあるはずだ。

宝くじが当たったらいいなとか。大好きな女の子と深く深くつきあってみたいなとか。

そういう実現可能（？）な夢ならまだいい。睡魔と戦いながら、それでも締切に追われて、ひたすら原稿を書いているときなんか、朦朧とした頭で、もはや、冗談だか本気だかわからない気分になり、とんでもないことを考えることだってある。

「おれが眠っている間に、働き者の小人（童話のなかにあったでしょ）がやってきて、目が覚めると、原稿が全部書きあがっていたらいいのにな」

もしも本気で、編集長にこんなことを言ったとしたら、たとえわずかでも築いてきた信用はたちまちふっとび、原稿の依頼もふっとんでしまうことにもなりかねない。

でも、正直な話、そんなことを考えたことは何度もある。

開き直っているわけではないけど、ほかにも口にだしたら恥ずかしくなるような妄想を抱いたことはある。

「中学1年あたりから、人生をやり直してみたいな。とりあえず、こうやって、成長した自分なら、かなりうまくやっていけるんじゃないか」

口にだすだけでも恥ずかしくなるようなことを、なんと活字にして書いてしまった！　ううむ、思いっきり恥ずかしいぞ。

この妄想がむちゃくちゃ恥ずかしいのは、うちあけられずにおわった片思いをうちあけたいとか、変な終わり方をした恋をみのらせたいなんて、そもそも、てれくささの固まりみたいなものが、妄想を生んだ原因だからだ。

まあ、妄想がふくらんでくると、思いもよらない想像力が働くもの。

「待てよ！　中学時代に戻ったら、くわえ煙草で、町を歩くことができないじゃないか。もしそんなことしたら、不良の烙印をおされてしまう。それに、理科や社会をもう一度勉強しなおすのは、かなりつらいぞ」

勝手に妄想しているだけなのに、なにが「待てよ！」なんだか…。

この妄想について、誰かと酒を飲みながら話してみると（しらふじゃ話せねえよ）「じつはおれもそんなことを考えたことがあるんだ」と前置きしながら、なんでそんなことを思うようになったかについて、結構おもしろい話を聞かせてもらえることが多い。

なんだ、おれだけじゃないんだ。みんな似たようなこと考えていたんだ。とりあえずほっとしたりする。

この手の妄想はこんな具合にあまりにも当たり前すぎて、小説のアイデアとしては、陳腐の一言でかたずけられてしまうことだろう。

ところが、このアイデアに正攻法で取り組んだ小説が登場し、それがまためったやたらにおもしろいんだから、うれしくなってしまった。

その小説のタイトルは「リプレイ」。あらかじめ、言っておこう。この本は絶対におもしろい。この本をいますぐ買って読まなければ、絶対に後悔する。とにかく保証するから、この本を読め！読むのだ!!

冒頭いきなり、主人公のジェフ・ウィンストン（43歳）は死んでしまう。

ところが、ふと気が付くと、ジェフは25年昔の世界に、大学一年生となってよみがえる。

記憶と知識はもとのまま、肉体は18才のもの。人生をもう一回やり直せるのだ。夢のような状況としかいいようがない。

思いのままに株や競馬で財をなし、たちまちジェフは大金持ちになってしまう。ところが、ふたたび、43才になったときジェフは死んでしまう。

えっ、結末まで、バラしてしまっているって…。いくらなんでもそんなことはしない。いま紹介したのはストーリーのほんの四分の一にすぎない。本当におもしろくなるのはここからだ。

さすがにこれ以上の話を書いてしまうのは、気が引けてしまう。ありとあらゆる角度から、「人生のやりなおし」というテーマを展開していく絶妙なストーリー。とにかく読みやすく、本を読む楽しみをたっぷり堪能させてくれるのはまちがいない。

ある場面では悔しくて、本気で腹が立ち、ある場面では、あまりのせつなさに涙があふれ、ある場面では、主人公とともに幸せを感じ、そして、大団円とでも言うべき結末にいたるまで、驚きの連続。

とにかく読んでもらわないことには話ができないんだけど、この本を「必勝本」で紹介した理由のひとつはタイトルにあるんだ。

「リプレイ」ってもともと、ゲームによくでてくることばだね。たとえばピンボールで30万点以上だして、もう1ゲームできるときに使う。

うまくリプレイをしとめて、もう一度、ゲームに挑戦したとしても、前回のゲームとは同じような展開になるわけではない。

前はうまくいったのに、リプレイの今回はドロップターゲットをなかなかうまく落とせなかったり、あるいは逆に、前よりもうまく、マルチボールをキープしたりと、同じピンボールマシンで、同じ人間がやっているはずなのに、それぞれのプレイから受ける気持ちの流れ、感動はまるで違ってくる。今回のリプレイは、はずれだったとか、今回は充実したなとか。

そういういろんな気持ちが、ほかならぬ自分の人生のなかでわいてくるとしたらどうだろう？

この小説の感動、おもしろさの源はそこにあるんだ。

もちろんぼくらの人生に、リプレイやコンティニューはない。死んでしまえばそれでおしまいなんだけど、もし、もう一度人生をやり直せるとしたら、それはそれで、一度体験した人生とはまったく違ったものになるだろう。

本でも映画でも、あらかじめ、期待しすぎると、思わぬ肩すかしをくらって、つまらなく思えることがおおいけど、この「リプレイ」にかぎって、そんなことはない。思いっきり期待して読んでほしい。



↑『リプレイ』ケン・グリムウッド著。杉山高之訳。新潮文庫。600円。1986年作品。第14回世界幻想文学大賞受賞作品。7月の新刊なのに、ちょっと紹介が遅れてしまった。ごめんなさい。すでに、あちこちの書評などでとりあげられているので、いまさら紹介するのはどうかなと思ったけど、文句なしの傑作だから、ぜひ読んでほしかったんだ。



本誌特派ライターが胸にときめきを感じつつ素直な感想を激白

8月28日はスーパーファミコンが初めて動いた日。東京、晴海国際見本市会場で行なわれたスーパーファミコン発表会は熱気に包まれていた。13社が発表した17種類のソフトは、スーパーファミコンが、まずできることを余すところなく見せていた。もうすぐスーパーファミコンは実現しようとしている。このソフトたちも、その日を待っているに違いない。

心はもうスーパーファミコン。



ファミコンがおもちゃらしいフォルムの商品だったが、スーパーファミコンはずいぶんとすっきりしたデザインになった。一介のゲーム機から大メディアへ。双方のハードを見くらべるとファミコンからスーパーファミコンへの流れがありありと表現されている。この美しいデザインのハードは、ボク達にどんな夢を見せてくれるのだろうか。

SUPER Famicom®



SOFTWARE FOR SUPER FAMICOM

いよいよスーパーファミコンがその全貌を現したが、やはり実物を見てみると、さすがと唸らされるハードである。

いくつものゲームを見た上で特に印象深かったのは回転等の特殊機能とサウンドだ。

特殊機能はアクトレイザーのマップシーンに回転、拡大が使われていたが、なんだかこれ見よがしに使っているようで、かえって逆効果のように思えた。パイロットウイングスのように、特殊効果なしではゲームにならないような場合やスーパーマリオワールドのマップ→フィールドの切り換え時に使われているモザイク処理のようにさりげなく使う方がより効果的ではないだろうか。

サウンドは掛け値なしにスゴい。業務用と同等以上のレベルにある。ポピュラスには心臓の鼓動がＢＧＭと同時に鳴っているが、とてつもなくリアルで寒けさえした。また、アクトレイザーの音楽も素晴しく、家庭用のゲームでこれほどの音が出るとは、と思わせてくれた。ミュージックコンポーザーの果たす役割はファミコンとは比較にならないほど重要になったと言えよう。

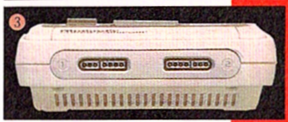
今回は一切発表がなかったが、拡張機器についての構想もかなり進行しているようだ。底面の28ピンコネクタにアダプターをつけるのだが、ここに関して「近い将来予定されている機能拡張」とパンフレットに銘記されており、何らかの動きがあるのは間違いない。おそらくは通信からスタートするだろう。

夢のマシンはもうすぐそこに!

❶コントローラー上面。Ｌ、Ｒボタンは実に良い位置にレイアウトされていて、使いやすい。
❷コントローラーＡ、Ｂ、Ｘ、Ｙボタン。各ボタンには異なる色が配列されているが、これはマークにならったものだ。Ａ－Ｂ系のボタンを使うか、Ｘ－Ｙ系のボタンを使うかは各ソフトともバラバラだった。ポピュラスはすべて使わせていた。
❸本体前面。コントローラーのコネクタは横に長く、安定性が良い。ファミコンのＥＸＴ端子のように、すぐガタつくようなことはなさそうだ。
❹本体背面。中央にある細長いコネクタが出力端子。ＲＦ出力以外のＡＶ、Ｓ、ＲＧＢの出力はすべてここから引き出される。その右は順にＲＦ端子、チャンネル切替え、ＡＣアダプタ端子となっている。
❺本体上面。以前紹介した時と基本的には変わっていないが、上面にスーパーファミコンのマークが入った。
❻本体底面。左上にあるのが28ピンの拡張コネクタ。拡張機器を本体の下に設置できるよう、ここにつけられたのだ。
❼コントローラー上面。グレーで統一されていたデザインにボタンの色が加わってずいぶん明るい印象になった。左右の丸みが手にしっくりと収まって、扱いやすさは抜群。文句なしのデザインだ。

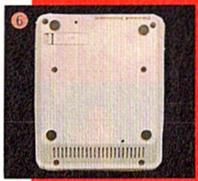
①


②

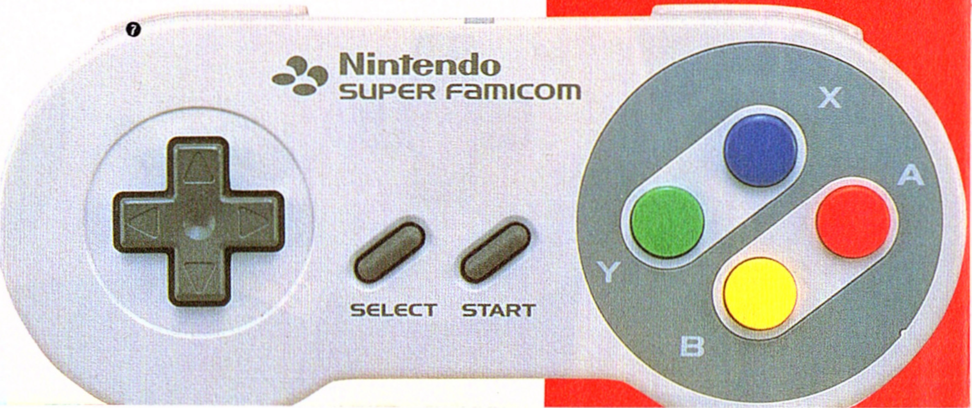

③


④


⑤


⑥


各部の特徴

❼


※スーパーファミコンは任天堂の商標です。



スーパーマリオワールド

SUPER MARIO WORLD

■任天堂■'90年11月21日発売■￥8,000
●メーカー発表完成度100%(税込み)

スーマリ・シリーズ第4弾の舞台は恐竜ランド。ファミコンでは実現できなかったアイデアが大量に投入されている。見ているだけでも楽しい秀作だ。

やはりマリオは会場の主役だった



子供からオジサン、コンパニオンまで、年齢・性別に関係なく、来場者のほとんどが食い入るように画面を見つめる。コミカルな動きと新たな仕掛けに、笑いや感心のため息が。 NINTENDO

なんと70とおり弱もの攻略ルートが!!

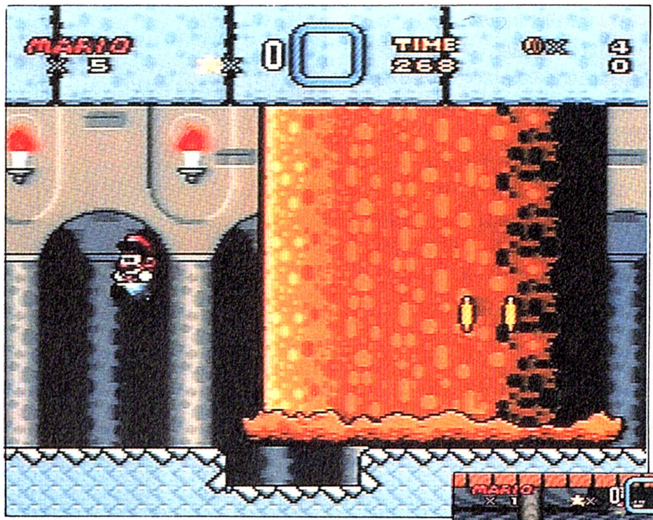
SFCのコントローラーをもっとも活用していたのが、このゲーム。Ⓨボタンが加速、Ⓑボタンがジャンプ、そしてⒶボタンがキリモミジャンプ（堅い敵を一撃で倒したり、足元のブロックを壊したりできる）。また、ポーズをかけてからⓇボタンで画面が右に、Ⓛボタンで左にスクロールして、先や後ろにどのようなトラップがあるのかを見れる。

ゲームの進行は『3』と似たカンジで、マップ画面上でマリオの進路を決め、アクションステージに入るというもの。エンディングまでたどり着くルートが70とおり近くもあるというから驚かされる。

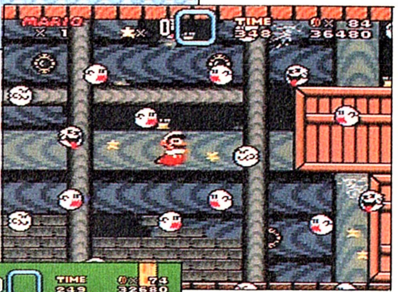
新しいフィーチャーの中で目立っていたのが、ブロックをたたくとでてくるヨッシーというドラゴン。マリオはその背中に乗って、進んでいけるのだ。ヨッシーは長い舌で敵をつかまえ、それを口から吐きだすことで武器にできるのが特徴。たとえば、赤いカメなら炎の3分裂弾、緑のカメなら甲ら弾に変換できる。

その他にも、新要素はたっぷり。アドバイスをしてくれるスピーカーブロック。ビンゴゲーム風のボーナスステージ。ムササビのように風に乗って飛行できるマントマリオ。中間地点のテープを切ると、マリオがやられてもそこからつづきができる。カメを拾って、真上に投げられる。やられたときのためにアイテムをストックできる。

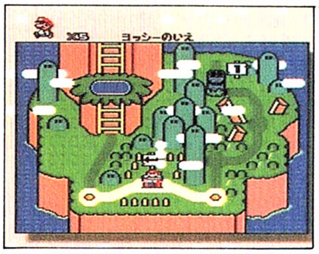
──まだまだとても書ききれない。ぜひキミが遊んで確認してみてほしい！



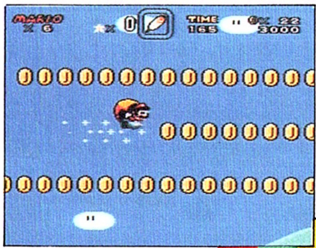
⬅天井から大木が落ちてきた!! つぶされたら、もちろんアウト。こんなに大きくて色数の多いグラフィック・パターンを上下させることができるのも、SFCの威力



⬇背景は二重スクロールするし、こんなにたくさんのキャラクターがでたって、へっちゃら



⬅ゲームスタート時のマップ画面。今回はいきなり最初から分岐している。雲が山々の間を流れていったり、オバケ屋敷の上空をオバケが飛んでいたりと芸が細かい



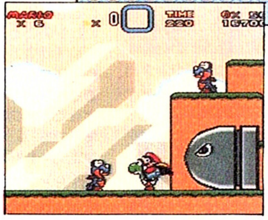
⬇マントマリオがさっそうと着地するシーン。地上にいるキャラたちの吐く炎が、ホントに熱そう

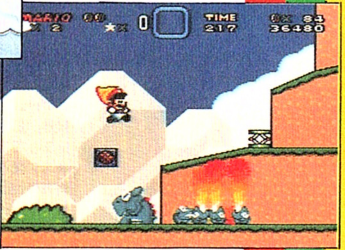


⬅なんと、ジャンプ台を持ったままマリオが移動することも。どこでどうジャンプするかで、思わぬ場所に行けるかもしれないぞ



➡右上に張られているテープを切れば、やられた後もそこから再スタートできる





⬅マリオが乗っているのが噂のヨッシー。右上のドラゴンコインは5枚で1UP



⬅Ⓨボタンを押したまま接触すると、いろんな物を拾えるのだ

感想!! Impression

おもしろい。そのひとことに尽きる。『F-ZERO』のようなハデなインパクトはないものの、安心して遊べる。ところどころにでてくるSFCならではのイベントが、これまたドキドキもの。金網の表と裏を行ったりきたりするシーンは、感動すると同時に『レッキングクルー』を思い起こさせた。1UPのチャンスも『3』のときより増えていて、快感を惜しまずに与えてくれる姿勢がうれしい。今回の出展作の中では、まちがいなく一番長く遊べるゲームだと思う。さすが宮本さん。絶対に「買い」。品質保証。（山下 章）

プロデューサーの宮本氏は『3』のとき「2人プレイの道具として使ってもらえたら」と語っていた。さらにゲームの自由度が増した『4』は、その目標に一層近づいたのでは、と感じさせる。



F-ZERO

■任天堂■'90年11月21日発売■￥7000(税込み)
●メーカー発表完成度100%

速い！飛ぶ！ぶつかる！回る！男達の熱く激しい闘い！
地上高くに浮かんだサーキットを爆走するランク制近未来レースゲーム！

熱き闘いに大人も熱中。ブースは盛況



プレイする人を見ていると、F-ZEROは大人から子供まで幅広い年令層に人気があったようだ。ボクも熱きレースにハマったのだった。 NINTENDO

ライター仲間ではベスト1の評価

まず最初は自機のセレクト。加速度や最高速度、コーナリング性能などの異った4台の車の中から1つ選ぶ。自機が決定したら、次はリーグの選択。リーグはナイト、クィーン、キングの3種類で、各リーグは5コースより成る。この後、難易度を決めれば、いよいよスタート。レースは各コースを5LAP、つまり5周するのだけど、1周目は15位以内、2周目は10位以内というように各周ごとにランク制限がある。これが守れないとゲームオーバー。また、敵車や側壁にぶつかり、右上のパワーゲージが0になっても爆発してしまう。運よく5周走れた者だけが、次のコースに進める。そして、5コース完走すればリーグ走破となり、エンディングというワケだ。

操作は✚キーで移動、Bボタンがアクセル、Yボタンがブレーキの他、LとRボタンで重心移動ができる。重心移動とは、自転車でカーブを曲る時に内側に体を倒すアレと同じ要領。また、コースを1周するごとにターボが1回分もらえる（最大3個まで貯められる)。Aボタンでターボを使えば、一時的に大幅なスピードアップとなる。

レースはLとRボタンの使い分けとコースを把握した上でのターボのタイミングが勝負の分れ目。キミも熱き闘いF-ZEROレースに挑戦してみよう！





⬅4台ある車の性能は、どれも違っている。自分に合った車を選ぼう。一番上は標準タイプだよ



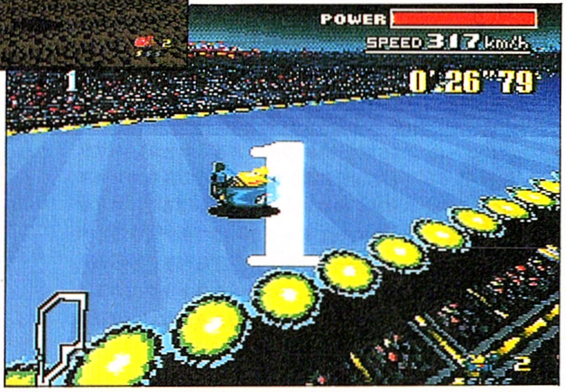
⬆写真はパワーを補給している状態。パワーが少なくなったら、このレーンに入ってパワーを補給しよう



⬆レース開始。選んだ車によってスタート位置が少しだけ違う
➡通常、コース外に着地すると爆発してしまうが、この矢印の上にのれば大ジャンプ!!敵車や道路上のトラップを避けることができる



⬆コースタイムのベスト10が記録できる。これは電源を消しても残るんだ



⬆1位でゴール!!ランクだけでなくタイムも縮めて記録に挑戦だ!!



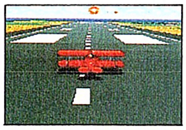


⬆ゲームオーバーは次の3つ。①ランク制限外。②右上のパワーゲージが0。③ジャンプしてコース外に着地した時
⬅スグ後ろにいる敵車の位置をCHECKマークで知ることができる

感想!! Impression

パッと見は、地味で雑っぽい画面の印象を受けたけど、やってみるとかなり熱くなれる。また、✚ボタン＋5ボタンの操作系は思ったより複雑ではなくスグ慣れて、とっつき易さでもマル。高性能のスーパーファミコンのこと、大画面と大迫力のステレオサウンドでプレイすれば、これはスゴイよ、本当に。ボクの周囲でもかなり評判が良かったし、発売されたらボクはこのF-ZEROを買うつもり。ただレースものだけに対戦モードが欲しいところだった。タイムレコードで友達と競うじゃ、ちょっとツマラナイよな(響あきら)

他の任天堂ゲームと比べて価格が1000円安いのは、この『F-ZERO』には特別なICチップが載っていないため。でも心配御無用。ゲームの面白さを決めるのはハードじゃないんだからネ。



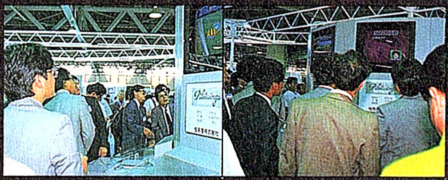
パイロットウイングス

PILOT WINGS

■任天堂■'90年12月21日発売■￥8000(税込み)
●メーカー発表完成度80%

大空を舞台に４つの種目を行うゲーム。スーパーファミコンの拡大縮小や回転などの機能を目いっぱい使っている。誰もが楽しめる作品に仕上がっている。

驚異の3D処理に会場は騒然となった



シンボリックゾーンに展示されていたこの作品は、そのインパクトの強い画像処理から多くの人々の注目を集めていた。わかりやすいゲーム内容も喜ばれていたようだった。

NINTENDO

翼をこすってしまったようね♡

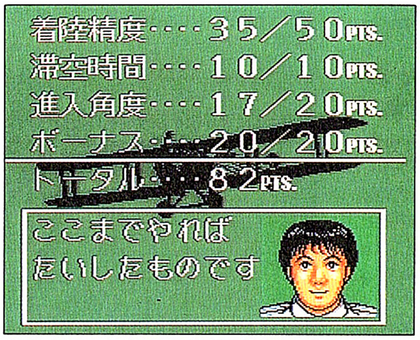
ひと言で説明するならば「スカイスポーツ・シミュレーションゲーム」。スーパーファミコンのハードを説明するために創られた「ドラゴンフライ」がゲームを目指して改良されて、「フライトクラブ」に、そして最終的には「パイロットウイング」として今回の展示会に出品されたという経緯を持つ。

鳥のように大空を自由に飛びたい――これは人類の長年の夢だった。1903年にライト兄弟が空を飛ぶことに成功して以来、確かに人間は空を飛べるようにはなった。が、それは同じ飛ぶでも、「鳥のように――」ではない。任天堂はこれを実現するためのソフトをスーパーファミコンというハード上で完成させた。これが「パイロットウイングス」である。

用意されている競技は「ライトプレーン」「スカイダイビング」「ロケットベルト」そして「ハンググライダー」の４つ。どれもが大空を飛ぶことの楽しさを満喫できるように創られている。たった４種目とは書いたがポイント制によりカリキュラムを組んだりしてゲーム性を高めている。

もちろん、そんなことを無視して空を自由に飛びまわることだって可能。そんなところがこのゲームの魅力でもあるわけだ。近ごろのゲームは制約が多すぎてイヤだと机をバンバン叩いている人には絶好の作品といえるだろう。

教官の指導のもとで空を飛び、ポイントを稼いで見事に合格となればフライトクラブ認定のライセンスが渡される。――でもゲームは終ったわけじゃないよね。

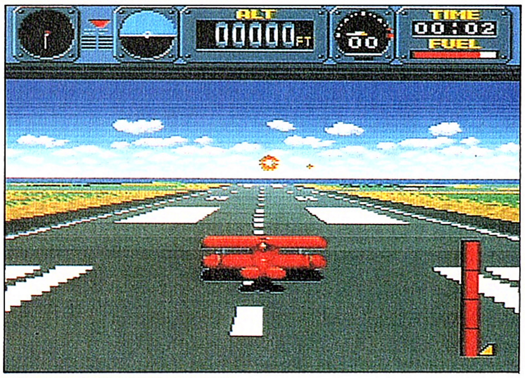




⬆Ⓐ～ライトプレーンの競技が終了したところ。このようにテクニックが細かく得点に反映されるのが非常におもしろいね
⬇Ⓑ～カリキュラムが進むと、合格ラインもどんどんキツくなっていく。各競技の説明も表示されるので読んでおきたい



LIGHT PLANE	小型飛行機を操縦し、滑走路へとうまく着陸させられるかどうかを競う。
SKY DIVING	スカイダイビングはパラシュートを開き、うまく着陸地点に降りられるかを競う。
ROCKET VELT	ロケットベルトは空中に設置されたリングを通過した後、着陸する競技。
HUNG GRIDER	ハンググライダーは上昇気流を捜し、それで規定高度まで上昇、後は着陸する。



⬆ロケットベルトの一画面。規定数のリングを通過したあとにターゲットへ着陸せよ。背景がとても美しい

⬅ライトプレーンの着陸シーン。ＸＹＺの３つの軸による回転で、このように視点が低くなったりする。迫力だ
⬇スカイダイビングはターゲットを目指して着陸する競技。パラシュートの調節が馴れるまでは苦しいのだ







⬅エメラルドグリーンの海が美しい。このリングを通過して滑走路を目指そう

⬅ハンググライダーは一番浮遊感を味わえる競技だろう。ゲームであることを忘れて飛び続けたい気持ちになってくる
⬇フライトエリアが変われば当然のことながら背景も変わる。隅々まで飛びまわって探検してみるのも楽しみのひとつ

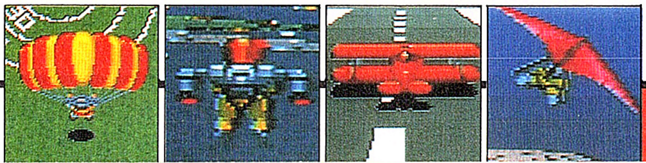


感想!! Impression

今回の展示会で一番ぼくが気に入った作品がコレ。スーパーファミコンというハードの素晴らしさを堪能できるのはもちろんのこと、あの浮遊感覚は他ではちょっと味わえないと思う。それだけでも十分に満足できるのに、ゲームとしても楽しめるのだから最高だ。各競技のポイントは実に細かく採点されるため、とことんまで極めてみたくなる。自分なりの楽しみ方ができるゲームって、最近はとても少ないからね。

うちの事務所に置いとくと誰も仕事をしなくなりそうな危険なゲームだと思う。　(手塚一郎)

任天堂の社内で一番評判がいいのが、この「パイロットウイングス」とのこと。短い時間で中味の濃いプレイができるからだろう。できれば各競技の記録を公表してほしいところだね。





アクトレイザー

ACTRAISER

■エニックス■発売日未定■価格未定
●メーカー発表完成度80%（アクション部分）

エニックス期待のＳＦＣ第１弾はアクション＋シミュレーション。神となったプレイヤーが魔物を倒し、人間の文明を発達させる風変わりなゲームだ。

外人サンの間で大好評だったぞ！



あのエニックスのドラクエ以外の作品ということで、関係者の注目度は非常に高かった。また、来場していた外人の多くが「ワンダフル！」と、このゲームをイチ押し。

ENIX

出展作中ナンバー1のBGMは必聴！

いうなれば、『ラスタンサーガ』っぽいアクションモードと、『シムシティ』風シミュレーションモードを巧みに融合したゲーム、それが、『アクトレイザー』だ。

神であるプレイヤーは勇士に化身して、地上に巣喰う魔物たちをバッタバッタとなぎ倒していく。武器は手にした１本の剣と、ＭＰの許すかぎり使えるハデな魔法。各地区の個性的な攻撃をしてくるボスキャラを倒せば、その土地を浄化できる。

すると、シミュレーションモードに突入。神はそこに、一組の男女を住まわせる。やがて彼らは子孫を産み、集落ができ、それが村へと発展。プレイヤーが住民たちの悩みを解決し、奇跡を起こしたりすることによって、村は町へと拡張していく。たとえば、発展の障害となる岩を雷で壊したり、鉄鉱石のある山の方向に村を拡げさせて、人々に鉄鉱石から鉄を作ることを覚えさせたりと、このへんは謎解き感覚だ。

人口がある一定数を越えると、神はレベルアップ。アクションモードでの体力ゲージが伸び、ＭＰも増す。また、発展した村の人々が「秘密の道具」をどこからか見つけてきて、捧げ物として神に提供してくれることもある。アクションゲームが苦手な人は、シミュレーションモードで頑張ればそのぶんアクションモードをラクにクリアできるようになっているのだ。

神と人間が助け合いながら、すべての悪魔を倒し、人間世界を築き上げることが最終目的。オーケストラ風の超かっこいいサウンドがゲームを盛り上げるぞ。

『アクトレイザー』の製作を担当したのは㈱クインテット。プログラム橋本昌哉、シナリオ宮崎友好、音楽は古代祐二という、パソコンゲーム業界で成功した、そうそうたるメンバーから成る。

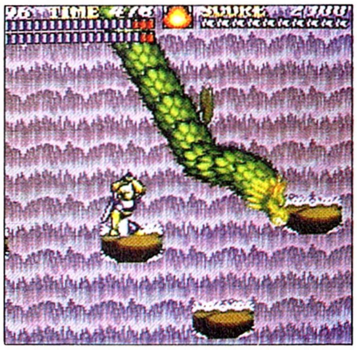




➡砂漠面に巨大な多関節キャラ、骨ドラゴンが出現！もちろん背景は二重スクロールするよ。
⬆ゲームを開始して二つめのエリア、ブラッドプールのアクションモード。右端の像が炎を連射してくるので、タイミング良くジャンプしろ



⬆タイトル画面。文字がウニャウニャと拡大・回転しながら現れるのが気持ち良い



⬆巨大な滝をバックに、ボスキャラの竜が現れた。足場が悪いので注意！
⬇ただ右へ進むだけでなく、上へ登っていかなければならない場所も

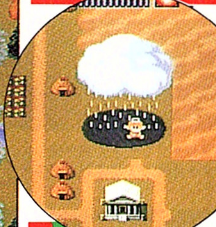


●メニュー	●コマンド
人を導く	幸せの矢、お告げを出す、悩みを聞く
奇跡を起こす	雷を落とす、雨を降らせる、太陽の光、地震を起こす、風を起こす
捧げ物	取る、人に与える
状態を見る	町の状態、神の状態、人の状態
その他	セーブ、スピード変更

シミュレーション・モードで実行できること（発売バージョンでは変更されることもあり）



⬆これがシミュレーションモードの画面だ。まだ集落の状態





⬆シミュレーションモードのコマンド入力画面。ここで「人々を見る」を選ぶと、上表のように細かなメニューに、「戦闘開始」を選ぶとアクションモードに移る
⬇乾いた土地に雨を降らせた。これでカサンドラの村は発展するハズ

感想!! Impression

出展されていたのが、まだシミュレーションモードがまったくできていないバージョンだったので、なんとも言えない。ただ、文明が発展することによってイベントが生まれ、ストーリーが進行していくという着眼点は面白いと思う。アクションとＳＬＧを完全に融合できたら、これは画期的。オリジナル作で勝負するぶん、スタッフの熱意には並々ならぬものがあるようだ。完成版に期待したいね。それと、この作品のＢＧＭはホントにスゴイぞ。特に戦闘前の拡大・回転シーンと音楽のシンクロぶりは出色のデキだ。（山下　章）



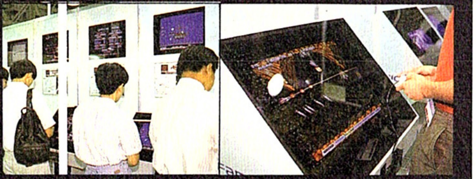
グラディウスIII

GRADIUSIII

■コナミ■12月下旬発売■￥7800(税込み)
●メーカー発売完成度60%

年末のシューティング戦線はこれで決まるか！ コナミの技術力をイヤというほど見せつけてくれる期待作。さすがの底力がここで炸裂た。

マニアの注目度高し！移植の強みか



マニアの注目度No.1。いつも順番待ちのプレイヤーが並んでおり、ついに途切れなかった。見ていた人は口々に「これはいいね」とか「絶対買う」などと思い思いに言っていた。

KONAMI

龍が、モアイが画面狭しと襲い来る

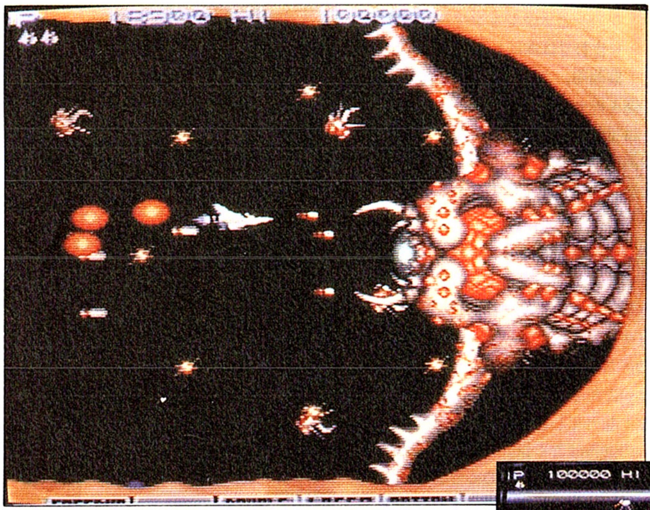
まだ完成はしていないものの、かなり遊べる状態だったグラディウスIIIは、やはり業務用のヒット作だけあってずいぶんと注目されていたようだ。

基本的には業務用の完全移植であるが、ステージ１のボスがクモを放つ際に糸を出してこないなどのマイナーチェンジが随所に見られた。そのせいか、思った以上に簡単そうであったが、これは難易度ＥＡＳＹのせいか。

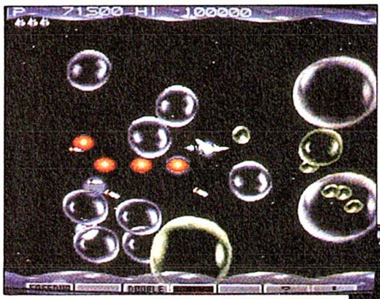
やはりグラフィックはさすがの出来で、業務用と並べても見劣りはまったくない。パワーアップセレクトも同じ。業務用と寸分違ってもいやだと言うファンならいざ知らず、まずは満足できる出来だ。

グラディウスシリーズらしいド派手なＢＧＭも健在なのも忘れてはならない。業務用でしか聞けなかったんじゃないかと思うサウンドもしっかりと再現されている。聞きごたえという面から見ても、喜ばせてくれることは間違いない。

グラディウスシリーズの名を名乗るだけのことはある。おそらくコナミはこの後もスーパーファミコン用のソフトがリリースされてくると思うが、みごとに先鞭をつけていると言えよう。グラディウスの力を他のソフトに——と思うと、やはり期待は高まる。コナミならかなえてくれるはずだ。

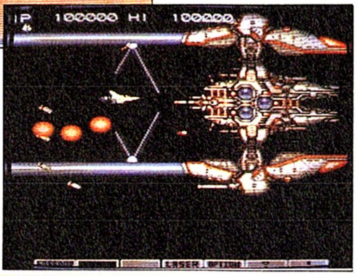


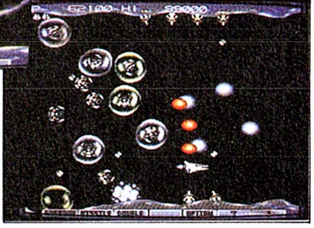
⬅ステージ１のボスキャラ。業務用だと上下から現れるクモが糸を吐きながら飛んでくるのだが、その糸はない。小ざっぱりしているけど、なんとなく画面が寂しく感じられるのも事実



⬅泡、アワ、あわ。画面中泡だらけ。しかもコイツら分裂するときてる。スプライトが強化されてないとこうはいかない。にしても苦しそう

⬇敵の反射レーザーをかわしながら攻撃する。なかなか手強そうな相手だ。こういうシーンを見ると早くジョイスティックが欲しくなるが、どんなもんだろう



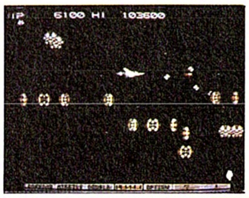


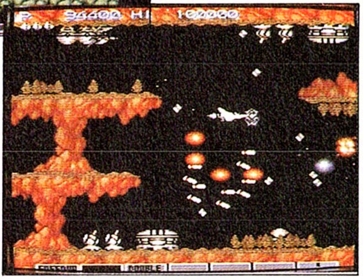
⬅泡も後半部になると敵キャラをつつむようになる。泡を破壊したあとがつらくなるのだ



⬆おなじみのモアイ群。リングの攻撃はまったく容赦がない。キレイだけどねえ……

⬇ステージスタート直後のザコ編隊。これだけ画面に出せるのは、スーパーファミコンの力にほかならない





➡見てるだけで空恐しくなるシーン。きっと敵の弾数はすさまじいのだろう。まともに抜けられるのかね？



⬇植物面の１シーン。触手がスルスルッと伸びてきて……あれ、ビックバイパーに触れてるねえ。ハッチからも敵もいて、画面内の混乱極まれり



感想!! Impression

良く出来ているなと思う。確かに業務用にあった要素がなくなって、シンプルになっているが、さほど気にはならなかった。ただ、良くも悪くもグラディウスなんだよね。ちょっと食傷気味であるのも率直なところだ。願わくばＭＳＸ版のグラディウス2あたりだったら……という気持にもさせられた。

ところで、敵の数が多くなると業務用と同じようにウェイトがかかってスピードが落ちるんだけど、これはわざとそうしているのかなあ。もしそうだとしたら、なかなか見上げた根性だ。 (成沢大輔)

果たして12月にちゃんと発売されるのか、それが最大の懸念だったりする。ところでジョイスティックは出ないのかな。コントローラでプレイするのはいかにも苦しそうなんだけど……。



ファイナルファイト

FINAL FIGHT

■カプコン■12月発売予定■¥8500（税抜き）
●メーカー発表完成度70%

8Mの大容量を引っさげて、まさにカプコンの殴りこみ。デカキャラ対デカキャラのハードアクションは、スーパーファミコンならではの爽快感を呼ぶ。

1台のモニターに群がる多くのファン



シンボリックゾーンに展示されていたのは1台だけだが、グラディウスIIIと同様にファンの熱い目が注がれていた。物が物だけに、エキサイトぶりはこちらの方が上か。

CAPCOM

格闘物はカプコンにおまかせ！

カプコンとアクションゲームの取り合わせは実にしっくりくる。業務用、ファミコンともども常に高い評価を得ているが、このファイナルファイトはそれらの中でもとび抜けてヒットした業務用の格闘アクションだ。無法の街を舞台に、殴るわ蹴るわの迫力ある格闘が展開する。

移植のレベルは高く、ほぼ業務用に忠実だ。ようやく家庭用で業務用並のゲームを見せられるというカプコンの喜びが感じられる。自キャラは怪力のハガーか敏捷なコーディのどちらかを選択する。しかし、業務用にはいた忍者は除外され、2P同時プレイもなくなってしまったのはちと残念。

ゲームの進行はごくシンプル。制限時間内に現れた敵をすべてぶちのめせばいい。自キャラはもとより、敵のバイタリティ表示も相手にした瞬間に顔のアップつきで表示されるので実にわかりやすい。

操作性も悪くなく、大きいキャラのアクションゲームにはありがちなぎこちなさも8Mの成せるわざか、さほど感じない。

カプコンは次作に「超魔界村」が控えているが、ファイナルファイトでその技術力を遺憾なく発揮してくれただけに、オリジナルの超魔界村も相当大きな期待をかけられそう。

カプコンの面目躍如であり、今後とも目を離せなくさせてくれるソフトだ。

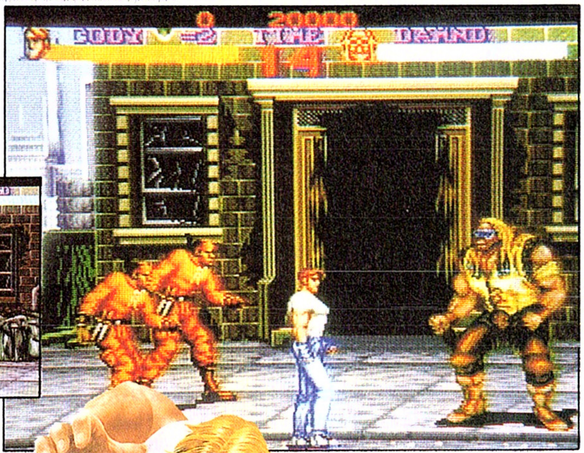




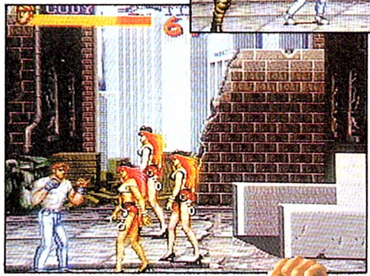
⬆タイトル画面である。ここからして業務用とソックリに作られている。期待をそそるよね

⬆後ろ回し蹴りが一閃！ しかし敵に当っていないから、右上に敵のバイタリティ表示が出ないのである。敵の背中のマークがふっそうだ

⬇アッパーカットで敵がぶっ飛んだ。なんて強烈な威力！ この派手さがたまらないのよね。このゲーム最大の魅力だ







⬅おおっ、いい女。と思いきや、実はニューハーフ…。敵なのであります。

⬆まずは左の2人を倒してから、ゆっくりとボスと戦おう。そんなゆとりがあればだが



CODY
さらわれたジェシカの恋人。ハガーより力は劣るが動きは素早い。



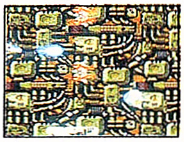
HAGGAR
さらわれた女の子の父親。この街の市長さんで怪力無双の大男、動きは遅い。

感想!! Impression

今回の発表会に出されていた業務用からの移植物の中では、このゲームがもっともスーパーファミコンらしかったように思う。思えばPCエンジンの発売直後にも「ザ・功夫」なんていう格闘物があったけど、レベルが違う。さすがはカプコンだ。シューティングゲームだとプレイヤーを選ぶが、アクションゲームはもっと広い層にアピールする。その意味でこのソフトが年末に発売される意義は大きいと思う。

8Mの容量の割に値段が¥8500と安く（それでも高いか）、ユーザーにとってはありがたいね。（成沢大輔）

8Mで8500円は高いか安いか。PCエンジンSGの大魔界村が10800円と考えれば安いほうか。願わくば今後も8M物はこの位でおさまってくれればいいんだけどねえ



R-TYPE II

■アイレム■発売日未定■価格未定
●メーカー発表完成度40%

残念ながら全然完成していなかったが、雰囲気だけはうかがい知れた。あのドロドロの世界は、しっかりと出来てきそうだ。長い目で見つめよう。

完成してなかったせいか、若干疎ら



業務用の注目作なので人は集まっていたが、肝心の完成度が低かったせいもあって、ほとんどの人はすぐに去っていってしまった。少々寂しい雰囲気だった。

IREM

正に異世界という言葉がピッタリ！

R—TYPEの大ヒットは未だに記憶に新しい。その続編R—TYPE II は前作ほどのヒットにはならなかったものの、ファンの間で評判になった。

そしてスーパーファミコン用ソフトの第1作として甦えるR—TYPE IIは、アイレムの意気ごみをそのまま表していると言えよう。技術力を見せつけるには、あのメカニカル＆グロテスクな世界はうってつけだからね。

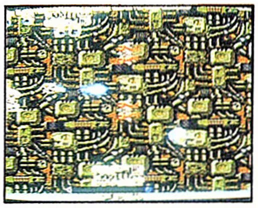
今回お見せできるのはステージ1まで。しかも、これでも全然完成していない。発表会に展示されていたのもステージ1だけの、しかも全敵キャラの出現しないバージョンであった。グラディウスIIIとともにスーパーファミコンのシューティングゲームでは、現時点の2大巨頭とも言うべきソフトだったので残念だ。

ゲーム内容はほぼ業務用に忠実なものになる模様だ。会場で、説明用のパンフレットに業務用のを使っていたのがその証とみたい。好意的な見方かも知れないが。

事実、ステージ1のグラフィックを見る限りではそのように思えた。

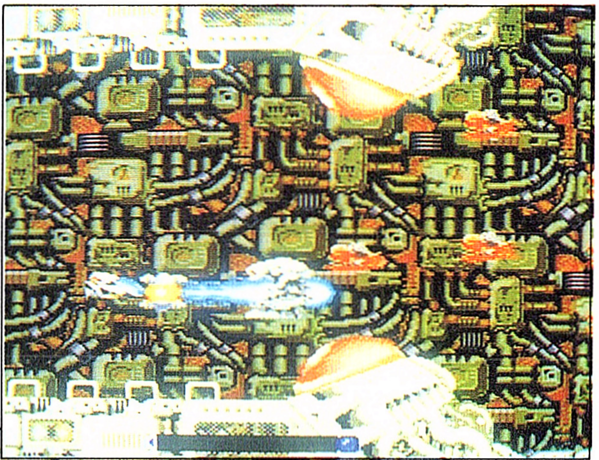
また時間がかかりそうだが、長い目で見ていきたい。あのグロテスクな世界がどこまで再現できるか、ステージ1を見る限りはかなり期待できそうだが……。何とも言えないのがもどかしい。

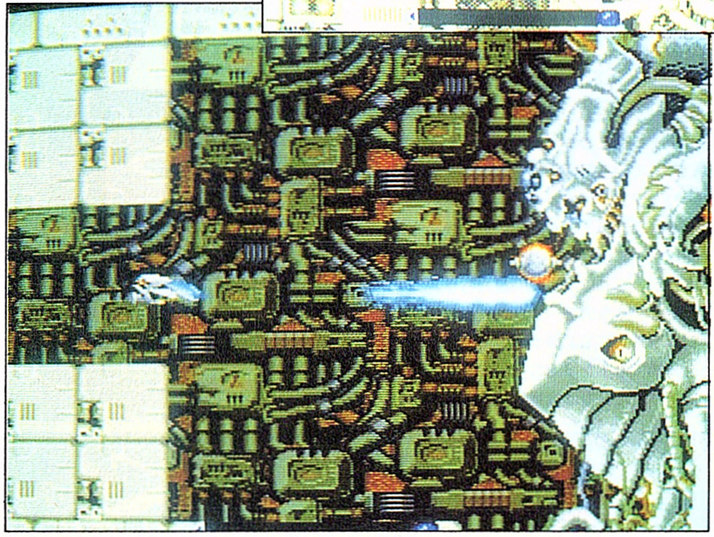
時間がかかった分だけ、良いゲームになりましたと胸を張れるものに仕上げてもらいたいものだ。



⬆背景、敵キャラともどもまだ未完成ながら合格点はあげられそう

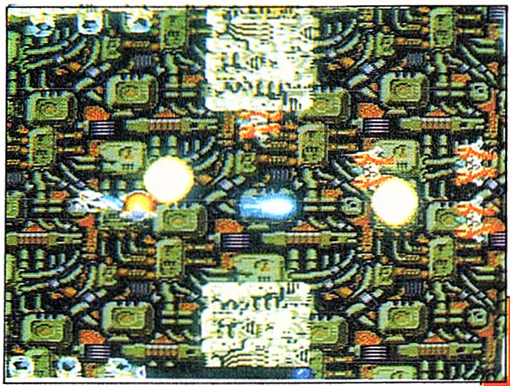




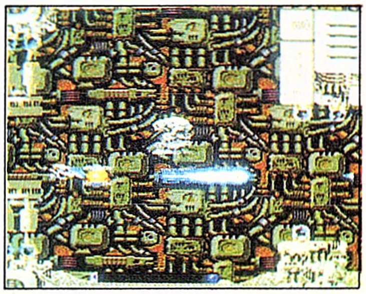


⬆波動砲で敵を撃ち抜く。これよりもっとパワーを貯めこんで強力な拡散波動砲を撃つこともできる
⬅ステージーのボスキャラ。色数を多く使えるおかげで微妙な立体感もちゃんと表現されている





⬅こんなザコぐらいしかお見せできなくて申し訳ない。でも出来の良さの片鱗はうかがえる



⬆フワフワと飛んでくる敵に波動砲を……と思いきや大ハズレ。なんだかIみたいな画面だな

感想!! Impression

完成度40%のソフトの感想もへったくれもあったもんじゃないが、第一印象はさほど悪くなかった。おそらくは業務用と比較して遜色のないゲームに仕上がるだろう。あくまで第一印象に過ぎないとで、拍測の域を出ないのであるが……。それでも波動砲を始めとするグラフィックの雰囲気は良く、再現性という点に関しては間違いなさそう。

それだけに早くステージ2以降を見たいものだが、これぱっかりは私が焦っても仕方ない。完成版を見て度肝を抜くことを楽しみに待っていよう。（成沢大輔）

PCエンジン版のR-TYPEをプレイした時、あまりの操作のデリケートさにコントローラの限界を悟った。IIはもっとすさまじそう。



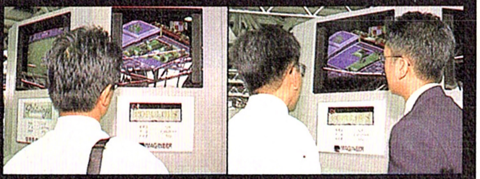
ポピュラス

POPULOUS

■イマジニア■12月21日発売■￥8800(税抜き)
●メーカー発表完成度70%

神と悪魔が君臨する創世紀時代を舞台に、プレイヤーが神となり、種族の興廃を操作し、地上世界統一を目指す新感覚のストラテジィゲーム。

興味の有り、無シ。明暗クッキリ



今までにないタイプのゲームだけに多くの人は、チョット戸惑い顔。でも必死のスタッフの説明にゲーム内容が理解できた人はホクホク顔。明暗がハッキリとしたブースだった。

IMAGINEER

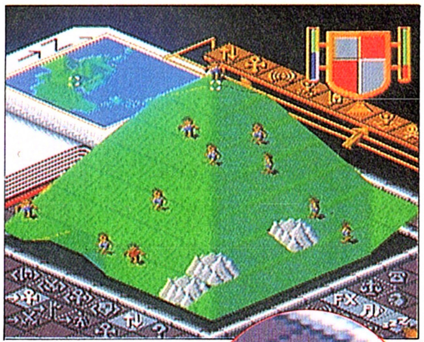
スーパーファミコン発表会

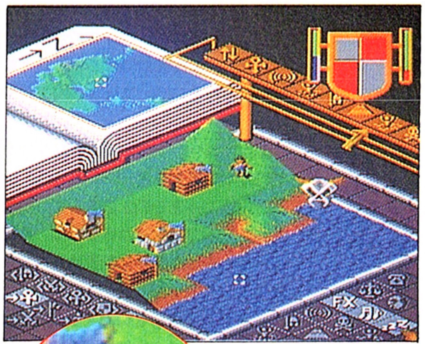
神はアナタか?アナタが神か!?

ポピュラスの目的は、プレイヤーが神となり、悪魔に対立する神側の種族に地上世界を統一させることである。このため、プレイヤーは神として土地を開拓して種族繁栄の手助けをしたり、また地震や火山活動といった災害を起こして悪魔側の種族発達を妨げるといったことを行うのである。但し、神の力の源（マナという）と種族の発展には密接な関係があり、神の種族の規模が小さいうちは、神つまりプレイヤーは充分なマナを持てない。人や建物が増え、種族が繁栄すれば、プレイヤーは大きな災害を起こせるだけのマナを蓄えることができるのである。神側の種族を繁栄させ、悪魔側の種族を全滅させれば面クリア。逆に、神側の種族が全滅すればゲームオーバーである。

機能の面では、パソコン版で好評だった対戦モードがなくなったが、ゲーム舞台はオリジナルの2つを加えた10ワールドが詰め込まれている。面数は全部でナント1000面。バックアップ機能も載んで、常時セーブが可能となっている。マウスに親しんだプレイヤーには違和感のあるコントローラ操作だが、これは慣れの問題だろう。

戦いというものを一つ上の視点から見たポピュラス。欧米で数々の権威ある賞に輝き、日本でもまた多くのパソコンユーザーに支持された実力は本物の証拠であろう。



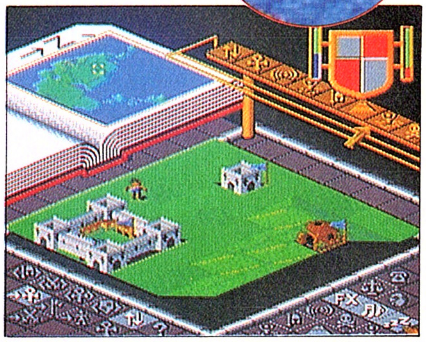


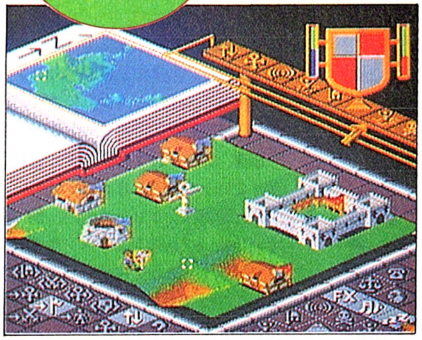


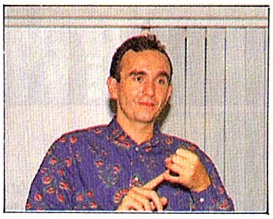


⬆ドドーンとできてしまった火山。火山といっても別に噴火するものではなくて、このような大きな山のこと
⬇大地をならして、平地にする。これがポピュラスの基本中の基本テクなのだ

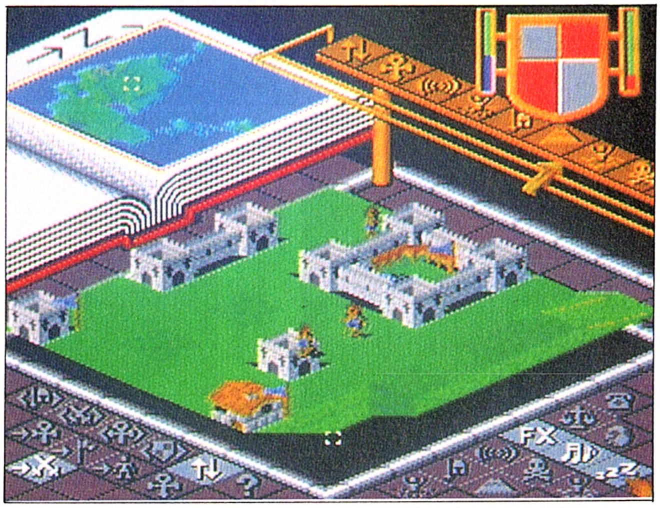
⬆右上の楯はインフォメーション・シールド。横のゲージは種族の勢力を示している。青は神側の色
⬇十字架は神のシンボル、ドクロは悪魔のシンボル。共に重要な役割がある







⬆ポピュラスの作者、ピーター・モリニュー氏によると、ポピュラスはレゴブロックからヒント得て生まれたゲームらしい。そういわれてみれば、この天地創造感覚は似てるかも。詳しくは次号のモリニュー氏インタビューで。乞う御期待!!



⬅左の本状の地図が地上世界の全体図。そして、四角のカーソル部分が実際に命令を与える拡大マップ。命令はマップの外にあるアイコンを使って行う。複雑そうだが慣れれば、すご～く便利なんだ

感想!! Impression

ポピュラスの位置づけにはとても興味がある。というのもポピュラスは決して取っつき易いゲームではないが、理解すればハマれる面白さを持つからである。果たしてスーパーファミコンユーザーは、これだけマニアックなゲームを受け入れられる土壌をもつのだろうか。今後のスーパーファミコンの動向を探る上で大きなカギを握るゲームであると感じている。個人的な意見としては、ボク自身ポピュラスを大変気に入っている。ゲームが持つ神聖さに不思議な魅力を感じるのである。次回作はぜひ対戦の実現を。(響 あきら)

ポピュラスの制作者ピーター・モリニュー氏は、すでに次回作『パワーモンガー』をほぼ完成させている。内容はポピュラスの世界観をさらに深く掘りつめたもの。S-Fへの移植を期待したい。



ガデュリン

GDLEEN

■セタ■12月発売予定■￥8800(税抜き)
●メーカー発表完全度70%

パソコンRPG「ディガンの魔石」の世界をモチーフとしたゲーム。コマンド選択式RPGのためか大きなシステムの変化はないが映像は非常に美しい。

正統派RPGを展示し、注目を集める



スーパーファミコンでのRPGとはどんなものなのか、という思いを抱いた人が集まっていた。オープニングデモのグラフィックや演出に驚きの声を上げていた。

SETA

スーパーファミコン発表会

壮大な世界設定が売りのRPG大作

ガデュリンとは、そもそも世界の名称。1974年に我が国初のSE企画・デザイン・イラストの専門会社として設立された「スタジオぬえ」により創り上げられた世界――これこそが「ガデュリン」というわけなのだ。

パソコン版に、この世界をモチーフとした「ディガンの魔石」があったが、スーパーファミコン版はこれの移植ではなく、世界観を借りたオリジナルである。ストーリーの元となったのは東宝より発売中のオリジナル・アニメーション・ビデオ「ガデュリン」。これをゲーム用にアレンジし、さらに壮大にしたと思ってくれればいい。

西暦2412年、地球の宇宙船がワープ中の事故により、自航惑星ガデュリンに不時着。唯一の乗員リュウは地球へと帰る手段を捜すべく、ガデュリンを冒険することにした――。

OAVの内容からすると、敵となる種族はバヴァリス人。彼らは全知全能の神ガヴァナーを崇拝しているとか。主人公リュウはガヴァナーへの生け贄としてバヴァリス人に捕われてしまうのだが……。この辺りがゲームの核となりそうな感じだ。ストーリーを、いかにゲームとして消化しているのか楽しみなところである。

システム面で目新しいのは戦闘時のコマンド。写真を見てもらえればわかるように「ゆうげき」と「そうだん」がある。「遊撃」とはそもそも"待期し、必要に応じて攻撃する"ことだから、ここから判断すると時間差攻撃的なものなど、いろいろと複雑な行動ができそうだ。「相談」は、仲間とのものであろう。自我を持ち、個性的な攻撃をする仲間たちをうまく戦わせるものなのかもしれない。

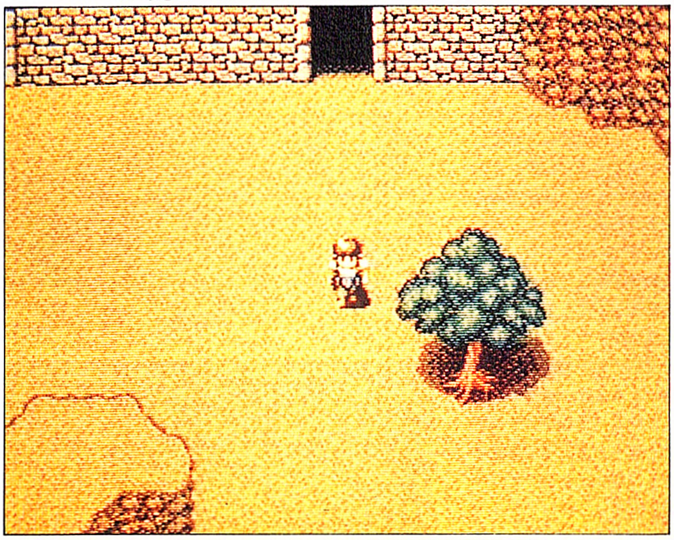
スーパーファミコンRPGは「ガデュリン」に始まるか!?



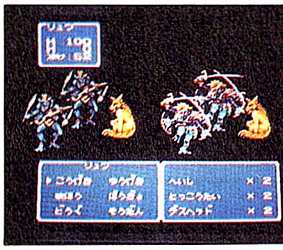
☗これが「ガデュリン」のタイトル画面。内容は違うけれどパソコン版とは同じなのだ。「ガデュリン」とは自航惑星。どんな冒険が待ち受けているのか？



☗写真を見てもらえればわかるようにグラフィックがなかなか美しい。やはりファミコンとは違う。右下には橋が見えるね。これを渡るとどこへ行けるのだろう（ありがちなキャプション）

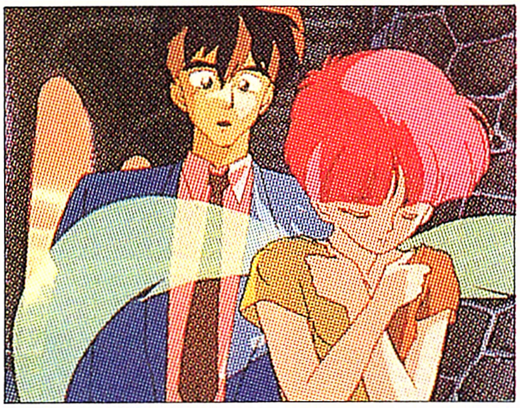


⬅一本の樹が生えている。何かの目印なのかもしれない。北に見えるのは建物の入り口かな。それとも……。とにかく入ってみよう（これもありがち）



☗戦闘モード。左下のコマンドに注目してほしい。「ゆうげき」と「そうだん」の使い方がおもしろそうな感じだ

●OAVもチェックしておこう！



☗「あたし、大人になったの……」と羽根を見せる妖精ファナ。オリジナル・アニメーション・ビデオの1シーンでした。ゲームの前に観ようね

感想!! Impression

まだ完成版ではないし、システム面での変更もあるようなので細かいことを書くことはできないが、プレイしてみた限りではストーリー性を強くしようという方向性をとっていると感じた。そういった作品が好きな人にとっては楽しみな一作かもしれない。シナリオの羅門氏は「ミネルバトンサーガ」の作者でもあるので、そちらのファンは要チェック。

ぼくが少し引っかかったのは、いわゆるビジュアルシーンの存在。実際のゲームキャラクターと、そのアニメ風の映像とのギャップがどうにも馴染めない。本腰入れて感情移入すればいいのかなぁ。（手塚一郎）

原作の羅門祐人氏といえば、ゲームデザイナーだけではなく、小説家としても有名。だからというわけではないが、システムよりもシナリオや演出に重きを置いているのかもしれない。



ボンバザル

BONBAZARU

■ケムコ■11月21日発売■￥6500（税込み）
●メーカ発表完成度100％

ケムコのスーパーファミコン用ソフト第１弾は「ボンバザル」。ハードと同時発売というから驚かされる。爆弾を次々と爆発させていくアクションパズル。

ハードと同時発売に人々は驚かされた



「ドラッケン」目当てで集まってきた人々は、その隣りで動いている「ボンバサル」を見て驚いていた。完成度は100%、発売日は11月21日。そして視線はこのゲームに釘づけに。

KEMCO

爆弾が次々と誘爆するエクスタシー

いくつかある海外パソコン版と比べてもヒケをとらないスーパーファミコン版。社内での評判も非常にいいそうで、自信を持って薦めてくださった。「ドラッケン」の遅れの理由はコレ？

ミラーソフトがAMIGAなどの海外パソコンで出していた作品をケムコがスーパーファミコンへと移植した。ゲームの目的は、フィールド上に設置されている爆弾や地雷を制限時間内にすべて爆発させるというものだ。

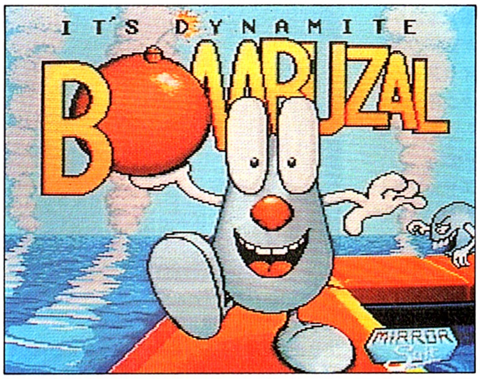
爆弾の種類は大中小の３種類。違うのはそれぞれの誘爆の範囲。主人公キャラクターはこれに巻きこまれるとミスになってしまうため、プレイヤーは頭を悩ませることとなるだろう。

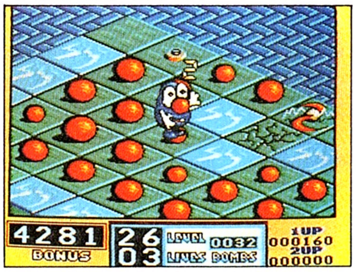
加えてフィールド上に点在する罠の数々。アクションパズルと先に書いたが、かなりパズル的部分に比重が置かれている。

このゲームは画面の構成を３Ｄもしくは２Ｄにすることができる。どちらにするかはプレイヤー次第。３Ｄでも２Ｄでもゲームの内容に変化はない。はじめは２Ｄでプレイした方がわかりやすくていいが、ケムコの畠中さんは「なるべくなら３Ｄで遊んでください」と、おっしゃっていた。というのも、その方がスーパーファミコンでプレイしているとの実感が強まるからなのであろう。試しに３Ｄでプレイしてみたところ、確かにそんな感じがした。

ステージの数は全部で130。初めの方は少し頭をひねれば何とかなるが、後半の難易度は非常に高く、面によっては平気で１時間や２時間は考えさせられる。敵の存在や様々な仕掛け、そして爆弾の位置。それらが複雑にからみ合い、ひとつのフィールドを造り上げている。だからこそ、解けた時のよろこびと爽快さがあるのだろう。

このゲームはパスワードによってコンティニューが可能となっている。１つの面をクリアするたびにパスワードが表示されるのが潔い。爽快だ。





⬅「ボンバザル」のタイトル画面。この主人公を操作してフィールド上の爆弾をすべて爆破させていく
⬇プレイ中の画面がコレ。赤いダンゴのようなのが爆弾だ。大きさは大中小の３種類。その大きさによって威力と誘爆の範囲が違うのでよく把握しようね

どちらで遊ぶかはお好み次第！

3D

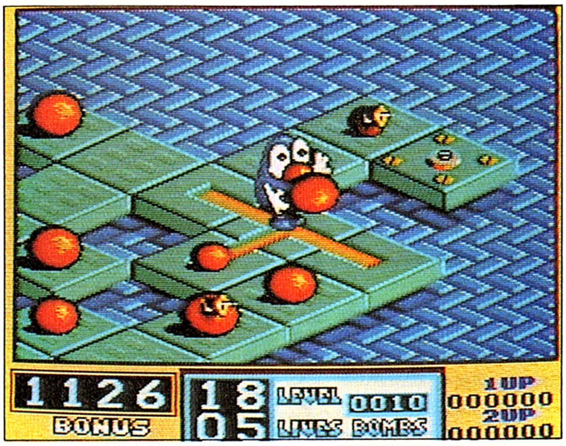


➡まずは３Ｄの画面。前後左右が右にズレているため少し馴れが必要だ

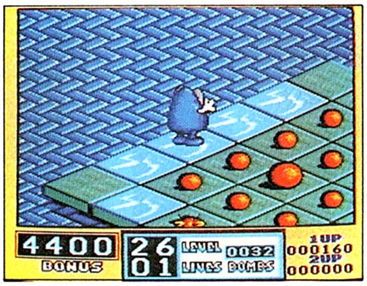
2D



➡今度は２Ｄ。こちらの方がプレイしやすいが、ちょっと地味な感じね



⬅ステージが進むといろいろなフィーチャーが追加されていく。写真はそんな中のひとつ。このミゾの上での爆弾の移動は許されるというものだ。これをうまく使わないとクリアできないステージだってある。他にもいろいろあるけれど遊ぶまでのお楽しみ！



⬅氷のフィールドの上を進む主人公。この上では立ち止まれないのだ。フィールドから落ちてしまうとミスになるので注意しなければならない







感想!!　Impression

発売日を見た時、とても驚いた。11月21日——これはつまりスーパーファミコンの本体と同時発売なのである。よくがんばったなぁ、というのが正直な感想。しかし、問題となるのは、そのおもしろさ。おもしろくないゲームを買うほど、ぼくはお金持ちではないから。

で、遊んだ結果、買うことにした。たかが十数面しかクリアしていないのに大きなことを言うようだが、十分に元はとれそうだ。パズルゲームに失われがちな壮快感もあるしね。長い間、お友だちでいられそうな予感がしている。

（手塚一郎）



ドラッケン

DRAKKHEN

■ケムコ■12月発売予定■￥8500(税込み)
●メーカー発表完成度30%

360度にわたって、なめらかにスクロールする視界。草原や砂漠、塔、教会などがスムーズに近づいてくる。そんなボクらの夢が、とうとう現実となった。

AMIGAのゲームを移植!



知る人ぞ知る「ドラッケン」が移植されるということで、ブースには熱心なファンが集まり、係の人にたくさんの質問を投げかけていた。

KEMCO

驚異的な映像と音楽でRPGの常識が変わる

AMIGAというパソコンで大人気のRPG「ドラッケン」が早くもスーパーファミコンに移植され、話題を呼んでいる。

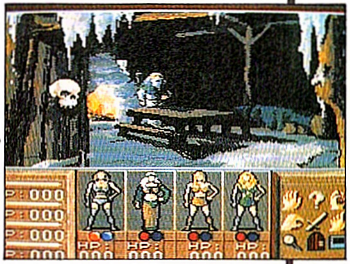
神の使いだった8匹のドラゴンが善と悪とに分かれてしまったことからゲームはスタートする。が、注目をあびているのは、このようなストーリーではなくシステム。今までの3DタイプのRPGでは常識とされていた「向けるのは東西南北の4方向のみ」と「移動は1歩（マス）ずつ」を根底からくつがえしてしまったのだ。これによって世界をより自然に感じられるようになり、感情移入もしやすくなった。

もちろん、ゲームはリアルタイムで進行。じっとしていても、やがて日は暮れ、空には星が輝きはじめる。そんなわけだから戦闘も大変。気を抜くことはできない。いつも緊張しながら遊ばなくては。



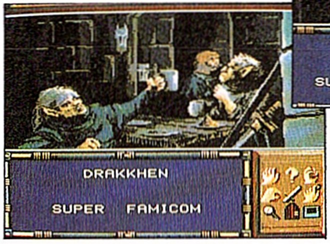
⬆スーパーファミコン版「ドラッケン」のタイトル画面。いや、美しいではないか

➡建物などの内部は、このようにグラフィックで表示される。誰がどのような行動をするのかを指定しよう。ここにはどんな謎が?



⬇酒場の中だろうか。人相の悪い男たちが酒を飲んでいる。話しかけたら何か教えてくれるだろうか。誰が話しかけるべきかも問題だぞ

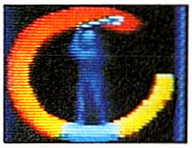




⬅夜半過ぎ。ここは城、それとも誰かの屋敷なのだろうか。そして、そこにたたずむ謎の人物

感想!! Impression

移植はまだはじまったばかりなので多くは語れない。が、なかなかの出来になりそうな感じがする。グラフィックは美しいし、移動もスムーズだ。AMIGAを購入すべきかを迷っていたぼくは非常に楽しみにしている。ネックとなりそうなのは、スーパーファミコンにはマウスがないこと。アイコンの選択などがスムーズにいくといいなあ。(手塚一郎)



ジャンボ尾崎のホールインワン

HOLE IN ONE

■HAL研究所■'91年2月発売予定■￥8900(税込み)
●メーカー発表完成度10%

美しいコースの起伏を再現。複雑な操作を排除し、気軽に手軽に子供からプロゴルファーまで、誰でも楽しめるリアルなゴルフゲーム。

デモプレイは1SHOTのみ。まだこれから



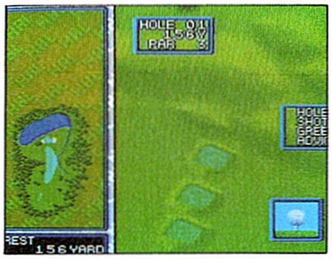
全然未完成だった事もあり、プレイする人はまばら。どうせなら、ゴルフルックの女の子を登場させるくらいのインパクト欲しいなぁ。

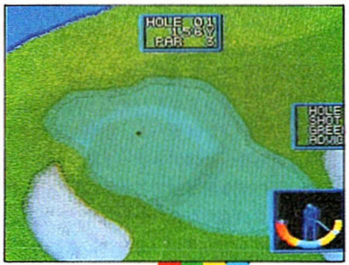
HAL LAB.

起伏がハッキリリアルなゴルフゲーム

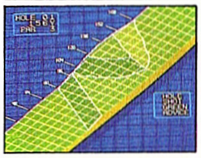
スーパーファミコンのグラフィック機能を存分に活かした誰でもプレイできるゴルフゲームを目標に、このジャンボ尾崎のホールインワンは進行中。そのためリアルなゴルフを追求する反面、できるだけ複雑な操作をなくしているという。画面構成はティーショットのみ3D画面で、後はトップビューを採用。また、コースの起伏がハッキリ確認できるように斜めから見たCG的な画面に切り替えられる。モードは1人用ストロークプレイの他、トーナメントプレイと2人用はストロークプレイとマッチプレイの両方。そして4人同時のストロークプレイも導入の予定。万人に対応するために3段階の難易度と状況に応じた適切な助言が聞けるアドバイスモードも付く。

このゲームが発売されれば、スーパーファミコンをお父さんにねだりやすくなる?





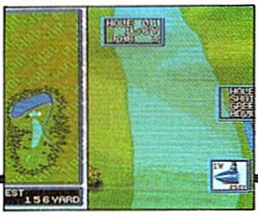
⬅グリーン上に芝目はない。その代わり、起伏があるのだ。やはりグリーンは下から攻めるのがゴルフのセオリー



⬆ティーショット。完成品では、ティーショットの場面は3Dになる予定
⬅これがコース全体のCG画面。起伏がよくわかる



⬆スイングはタイミングが命。ダフらないよう、引っかけないようタイミングを見切ろう



➡クラブの選択。各クラブの特長をつかむこともゴルフの基本

感想!! Impression

新機種が発売されると必ず定番のゴルフゲームや野球、サッカーなどが後を追う。このホールインワンももろにそのパターン。特に目新しい点はなさそうだけど、一応まとまりのあるものが完成しそうな気配。

ボクとしては、スーパーファミコンに個性あるゲームを求めているのだけど、それって期待が大き過ぎっていうヤツかなぁ。(響 あきら)

ジャンボ尾崎のホールインワンは全部で36ホールになる予定。コースは現実離れしたものよりも現実に近いものになるとのこと。またバッテリーバックアップ対応についてはまだ未定。



BIG RUN

■ジャレコ■91年3月発売予定■価格未定
●メーカー発表完成度10%

スポンサー獲得やメカニックなどのスタッフ選び、サポートカーの配置など
パリ・ダカールラリーを完全再現の本格派ドライブシミュレーションゲーム。

パリダカを完全ゲーム化 ドライブ+SLGの面白さ

世界で最も過酷とされるパリからダカールへのラリーをシミュレート。テストランから始まり、スポンサーの獲得、資金を元にナビゲーター、メカニックなどのスタッフを選んでのチーム編成。マップを見てサポートカーの配置やヘリコプターへの積載等の戦略を立てる。「ドライブ部分はアーケード版BIG RUNと同じです」とはジャレコ担当者の弁。クラクションを鳴らすことによって、敵車をどかすことができるというクラクションシステムもそのまま取り入れるそうだ。また、各ステージをクリアするとタイムによってボーナスマネーがもらえ、それによって車をパワーアップできる。

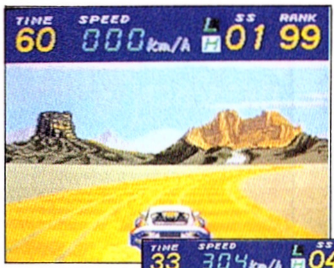
つまりこのスーパーファミコン版、アクション部分はアーケード版そのままで、それに戦略を立てるSLG要素が加わったと考えればいいようだが、まだまだ変更の可能性もあるとのこと。このBIG RUNの他にジャレコはスーパーファミコン用に「スーパープロフェッショナルベースボール」も開発中とのこと。

ダカール目指して走行中!?



ゲームは辛うじて動いている程度だったので、プレイしてもスグに立ち去る人が多かった。完成度が高ければ、もっと人気がでたのにネ。

JALECO





⬅いよいよスタート。各ステージの最初は、写真のようなトラックがでてきて、スタートを知らせる





➡広大な土地をただひたすら走り続ける。車はポルシェ959っぽいな
⬆操作は✚字ボタンの上下でギアチェンジにアクセル、ブレーキの予定

➡前方には巨大な入道雲このグラフィックは、さすがスーパーファミコンという感じ。写真に敵車がいなかったり、平らな道だけなのは開発中画面だから。念のため



⬅敵車が多い時は、クラクションの連打が有効。これってビッグランの必勝法だ



⬆ゲームはまだまだだけど、タイトルは完成。1991年の文字に注目!!

感想!! Impression

敵車も入ってなかったので何とも評価できないけど、レースものであるため、どうしても「F-ZERO」と比較されて、評判が悪かったのは事実だ。しかしボクとしては、この仕様書にある通りのゲームができるならば、大いに期待したいところ。ただ、そのためにはかなりの開発期間が必要とされるハズ。発売日を来年の3月と固定せずに、たとえ発売を半年伸ばしても、妥協はしないで欲しい。(響 あきら)



ダライアスIIスペシャル

DARIUSII SPECIAL

■タイトー■発売日未定■価格未定
●メーカー発表完成度10%

アーケードでヒットした2画面シューティングの移植版。とはいえ、キャラクター等は流用するが、ゲーム内容はかなり変更されるとのこと。

あのダラIIがアレンジされて帰ってきた

『ダライアスII』といえば、パワーアップがドハデだったシューティングゲーム。会場の説明員の話によると、そのアーケード版よりもさらにハデハデな武器がでてくるらしい。グラフィックの強力なSFCならでは、だね。

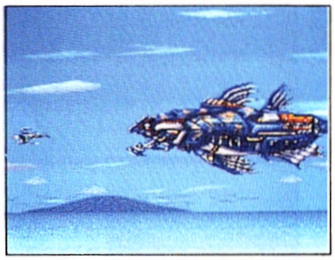
面構成や敵の攻撃パターンのほとんどがSFCのオリジナル。アーケード版ではA〜Zまであったゾーンが、3分の1ほど削られていた。従来どおり、赤・青・黄の玉を取ることによってパワーアップさせるかどうかも、まだ決定していないという。『ダライアスIIスペシャル』の全貌は、いまだ謎のベールに包まれたままなのだ。

まだ未完成の1面しか遊べず



発表会に間に合わせるために作られたバージョンは、まだまだ未完成。ボリュームが大きかったBGMに聴き入る人が多かった。

TAITO



⬆Aゾーンのボス。分裂弾と誘導ミサイルを発射し、体当たり攻撃を仕掛けてくる(製品版では変更されることもあり)



⬅タイトーのブースの隅に置かれていたのだが、やはりその周りには人だかりが。当然、他のメーカーの人の姿もチラホラ



➡外人サンもノリノリでプレイしていたぞ!

感想!! Impression

こんなに未完成なものを出展しちゃっていいの、と思うくらいにできていない。プレイできるのは1面だけで、敵の出現位置は調整されていないし、パワーアップも入っていない。ボスの爆発パターンすらゼロの状態。このバージョンでとやかく評価してしまうのは、あまりに酷というものだろう。せっかくSFCでだすのだから、PCエンジンROM²版 スーパーダライアスを上回るデキを期待。(山下 章)

アーケード版の『ダラII』は、横に2画面つながった特殊な筐体で動いていた。それを1画面のSFCに移植するのだから、100%の完全移植はムリ。でも3画面の1作目よりは移植しやすい?



SIM CITY

■任天堂■発売日未定■価格未定
●メーカー発表完成度50%

アメリカで数々の賞を受賞した、リアルタイムの都市育成シミュレーションゲーム。日本国内のパソコン版も、現在ヒット街道爆進中。

海外ソフトのパワーがSFCにも

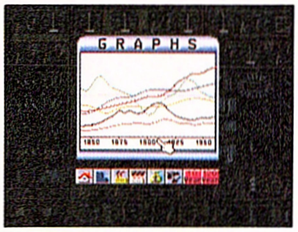


出展されていたのは、あらかじめ巨大都市が形成されているバージョン。参考出展ということで、置かれている台数は少なかった。 NINTENDO

成長する都市を見ているだけでも楽しいのだ

プレイヤーが担当するのは、都市の市長。与えられた資金と住民からの税金を使って、都市を拡張していく。人口が増えるにつれて生まれてくる諸問題に対処することも大事な作業。交通渋滞が招く騒音問題、工場の乱立したところから発生する公害……。また、地震や火災、洪水などの天災が都市を直撃することも。それらの苦難を乗り越えて、人口50万人のメガロポリスを作り上げることができれば、ミッション・コンプリートだ。SFC版にはオリジナル版にない「プレゼント」アイコンがある。選ぶと、その都市にもっとも必要とされている新建造物が設置されるのだ。また、学者の顔のアイコンを選ぶと、どのような政策をとればいいのか、アドバイスしてくれる。SFCユーザー向けに、任天堂がアレンジしている点に注目。



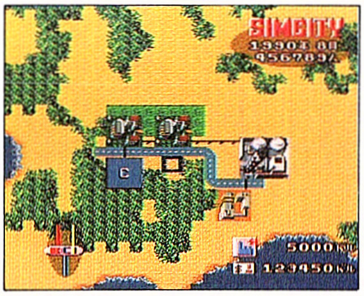


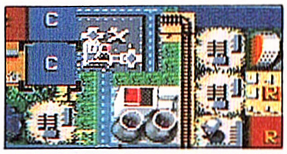


⬅グラフモードを選ぶと、人口や収支、汚染率、犯罪発生数などの過去100年間の折れ線グラフが見られる

⬆メガロポリスへあと一歩の状態。画面上に人口を表示するのは、SFCらしい親切設計

➡はじめはこんな風に地道に町を作ってうく





感想!! Impression

パソコン版はマウスでプレイしていたので、SFCのコントローラーでのプレイはちょびっと違和感があった。だけど、慣れればさほど問題はないように思う。移植のデキはマル。ゲームのアイデアがマンネリ化してきたとよく言われるけど、このゲームをプレイしてみてほしい。『スーパーマリオ』や『ドラクエ』を初めて見たときと同じような新鮮な衝撃を受けるはずだ。これまたオススメ。 (山下 章)

『シムシティー』の作者ウィルライト氏の新作『シムアース』が、もうすぐアメリカで発売になる。地球全土を舞台に46年間の生物の進化を描く、壮大なSLGだ。SFC版はでるのか?

ウルトラマン

ULTLAMAN

■バンダイ■'91年3月下旬■¥7800

バンダイおなじみのキャラクター路線。デカキャラ同士が戦いを繰り広げる格闘ゲームだ。

なつかしの怪獣たちとのウルトラファイトが甦る!

徹底的にテレビ番組を意識しているのがセールスポイント。オープニングの歌からはじまって、「第1話〜」と表示されるあたりは、ウルトラマン・ファンなら涙しちゃうかも。ぜひとも見ていただきたいのが、ウルトラマンの変身シーンだ。テレビとまったく同じく、拳を突きだしたウルトラマンが拡大してくるのは、SFCのソフトなんだなあと実感させてくれる。このシーンを入れたくて『ウルトラマン』をタイトル第1弾に選んだという噂もあるくらいだ。

10体以上の怪獣が登場し、それぞれの鳴き声はテレビからサンプリング。ウルトラマンの必殺技もスペシウム光線から八つ裂き光輪まで忠実に再現されているぞ。



⬅なかなか盛況だったバンダイ・ブース



⬆ウルトラマンvsベムラーの戦い。効果音もそっくりだ

感想!! Impression

いわばウルトラマンのキャラクターを使った『ストリートファイター』。必殺技が多数あるので、ビジュアル的に楽しめる。出展されていたのは未完成版。大味なゲームにならなければいいけどなあ。 (山下 章)

SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦

SD THE GREAT BATTLE

■バンプレスト■'91年1月■¥8600

今なお根強い人気のSDヒーローものが、やはりSFCにも登場。トップビューのアクションゲームなのだ。

超人気SDヒーローたちがSFCでも大暴れ!

前作で平和を取りもどしたはずのSDネイション。しかし、ある日、環境管理装置が暴走して、怪獣たちが再び出現しはじめた。かつてヒーローたちが苦労して倒したダークブレインが甦ろうとしているのか? 原因究明に向かったライダーV3、ウルトラマンタロウ、ナイトガンダムたちも消息不明になってしまう。問題を解決するため、ライダー1号、ウルトラマン、ガンダムが第二次調査隊として立ちあがった……。

ゲームを進めていくうちに、このゲームだけのオリジナルSDキャラも登場。SDファンの期待は裏切らない。状況によってキャラクターを入れ替えて、全7面をクリアすることができるか!?



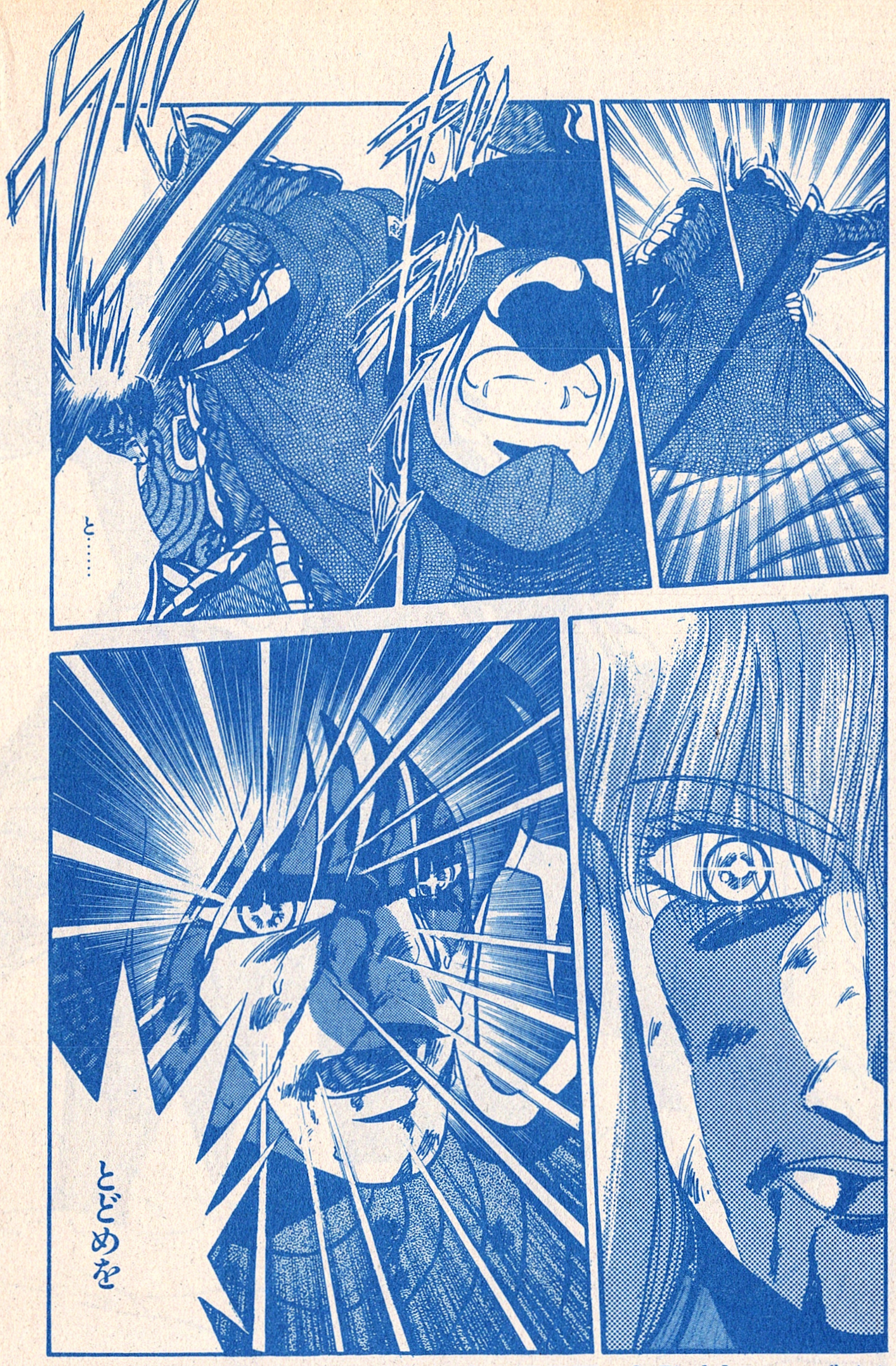
⬅バンプレスト・ブースも人でイッパイ



➡やっぱり子供に大ウケ。ヒーロー人気は永遠不滅なのだ

感想!! Impression

こちらが連想させるのは『ワルキューレの伝説』。SD+ワルキューレのシステム=超売れ線ってわけだね。SDファンのかたはどうぞ。SFCでもシリーズ化しそうな雰囲気だ。 (山下 章)



次号Vol.20・21合併号（10月5日・金発売）につづく！

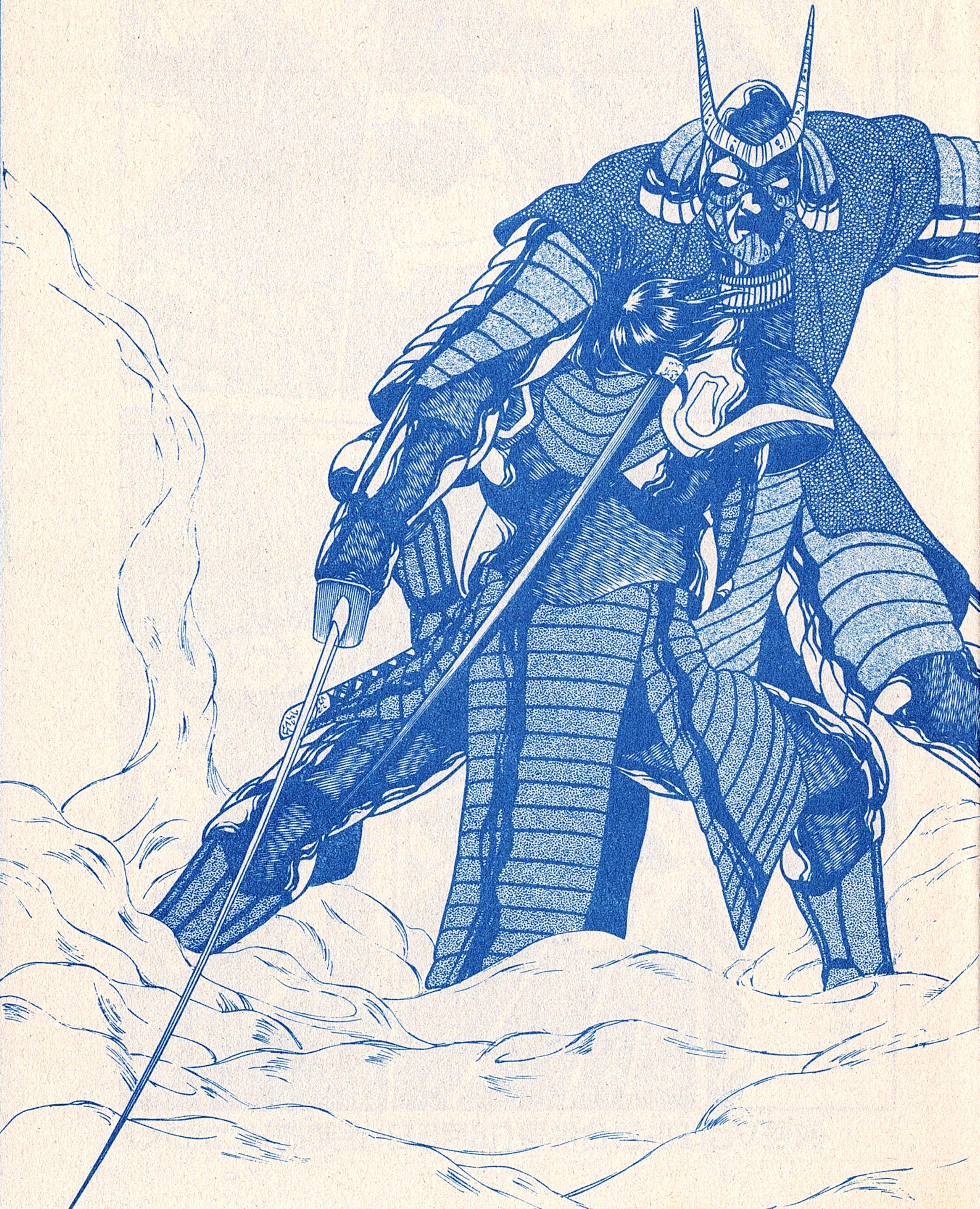
まどみプロフィール

♥本名佐藤まどみ　魚座血液型A　美人　もの心ついたころから、不思議なことが大好きで、大人になっても夢や魔法の世界を生きつづけてしまった。ふとしたきっかけで、占いを習い始めてから、これこそ天職！とこの道をまっしぐら。横浜ビブレの占いコーナーに本拠地をおきつつ、最近では占いやオカルト関係の執筆活動にも力を入れている。ファン層は広く、特にその明るいキャラクターから少年少女たちにしたわれている♡

星占い&おまじない BYまどみ

♆うお座2/19〜3/21　残念ながら今月の君は何をやってもうまくいかないわ。友達と意見がくいちがうし彼女ともケンカ、何となく気分も落ち込んで勉強も手につかない……。こういう時こそゲームに熱中するしかないわね。ストーリー性のあるファンタジックなゲームがお薦め。ではかわいそうなお座君に人間関係を好転させるおまじないをひとつ。味付けのりのウラに気になる人の名前を指で書いて食べちゃってね。

愛情×金運×勉強×体力×友情×





星占い&おまじない BYまどみ

♰みずがめ座ー／20～2／18 この秋から2月上旬までは、運勢にいろいろ動きが出てきます。リスクも多いけど（お金や体力、気力も使うわ）得るものも多いはず。心してがんばるよーに。さて今月は、まずラブ運がいいわね。しかも彼女はキミに積極的にモトメてくる気配！この機をのがしたら男のコじゃないゾ。そこで彼女にタッチする自然な方法を教えてあげる。自分の幼いときの失敗談などを話して聞かせ（写真などあればなお◎）相手の気分がほぐれたところで甘えてみて。後はキミのウデよ。

愛情◎金運×勉強◯体力◎友情◯

星占い&おまじない
BYまどみ

↑やぎ座12／22～1／19　学習の秋かな。知的人間になって、ニュース番組などにもいつもとちがう興味を持ちそう。自分を伸ばすいい機会よ。疑問を感じたらどんどん追及してみて。それはそれとして彼女のことも忘れないで。このごろ目があうことが多くない？チャンスはいっぱいあるはずよ。体調をくずしやすいので注意してね。何となくつかれた時、すっきりする方法。左右のこめかみに☆マークを描き込んで、早めに寝ようね。

愛情◎金運○勉強◎体力×友情○





星占い&おまじない BYまどみ

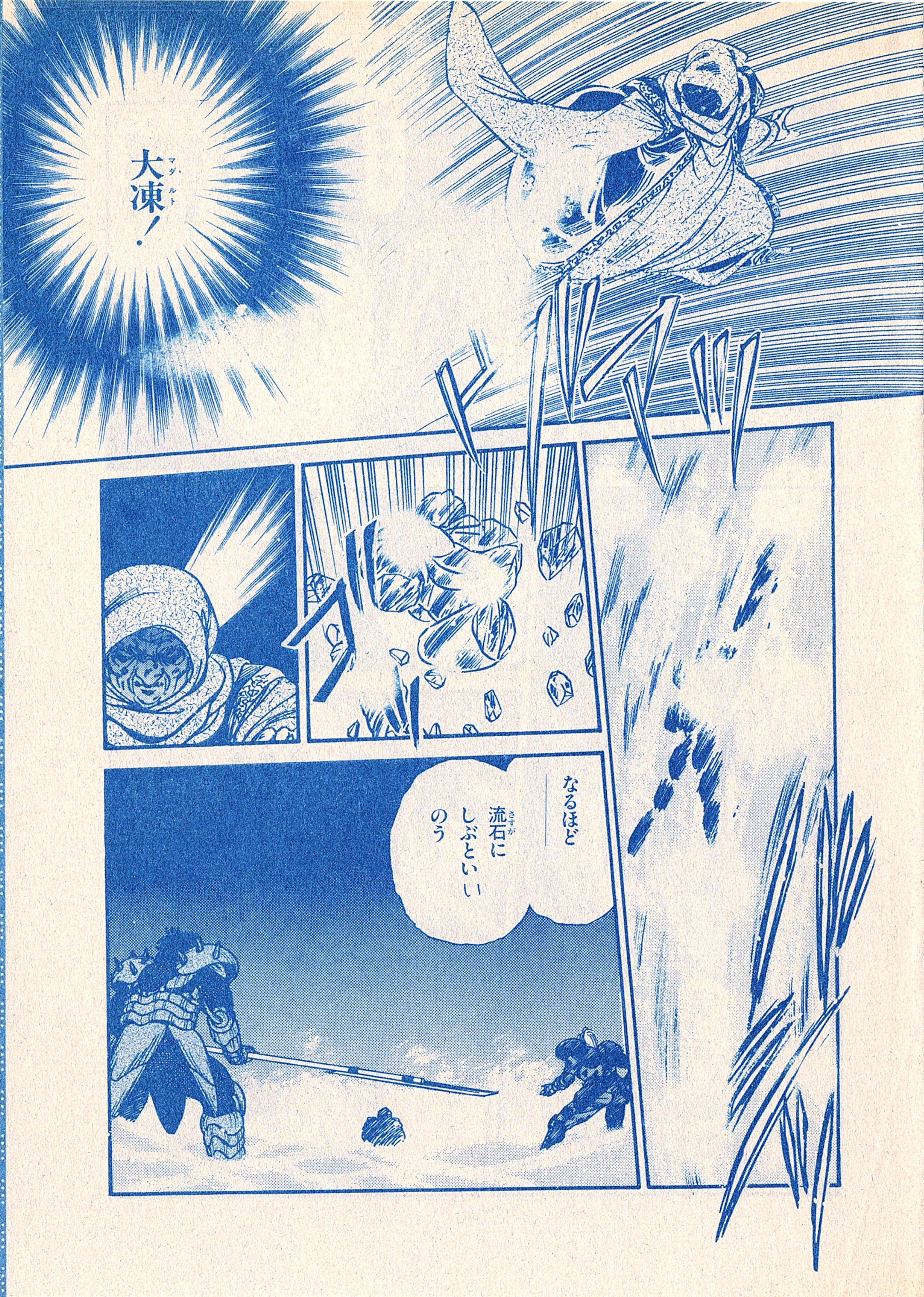
↑いて座11/23～12/21 夏の終わりにひろった恋があれば秋とともに深まる可能性あり。ちょっと相手にふり回され気味だけど、好きならガンバルしかない!今月以降にはじまる恋はライバル付き。本気になるなら覚悟がいるわ。金運は最低。お小遣いは底をつきそうよ。手持ちのソフトにあきた人はゲーム仲間に貸出を頼んでみるといいわ。苦しい時に入金のあるおまじない。ひまわりの絵を描いて、おさいふに入れておいてね。

愛情○金運×勉強○体力×友情○

星占い&おまじない BYまどみ

♏さそり座10/23〜11/22　努力という地味な二文字が以合う秋ヨ。学校ではクリアすべき課題がいっぱい。でもここでがんばれば、ワンランクもツーランクも成績アップ。友人にも一目置かれる存在になるわ。恋愛運もまあまあ。いいナと思うコには自分を隠さず、友だちっぽい接近をしてみてね。ちょっとお話ができるようになったら、彼女の好きな色を聞き出し、その色のリボンをプレゼントしてごらん。きっと彼女は君をマークするわ。

愛情○金運○勉強○体力×友情○





星占い&おまじない BYまどみ

♎てんびん座9/23〜10/22 何か新しいことに興味を持つ時期です。新しい友人ができる可能性も大あり。イマイチパッとしなかった今年の前半だけど、後半からはやや元気が出てくるし、がんばった結果も出てくるわ。今月は、女のコにはひたすらサービス。親の風当たりは強く、ゲームに熱中しすぎているとしかられそうだから、そのへんうまくやってね。親に自分を認めさせたいキミへ。親の目を見て話し、話の最後は笑顔でしめくくってごらん。

愛情◎金運○勉強×体力◎友情○

星占い＆おまじない BYまどみ

✝おとめ座8／23～9／22 楽しい新学期のはじまりはじまり！勉強はよくのみこめるし、人間関係もばっちり。何をやってもスイスイ通り、当然女のコの注目もあびます。こーんなに楽しいのは残念ながら今月いっぱいだから、しっかり楽しんで！ただしカッコつけるとドジるわヨ。さて、ここ一番というとき失敗しないおまじないを教えてあげる。大事なことを言ったりする前に、左の手で右の耳たぶを3回ひっぱってごらん。

愛情◎金運◎勉強◎体力×友情○





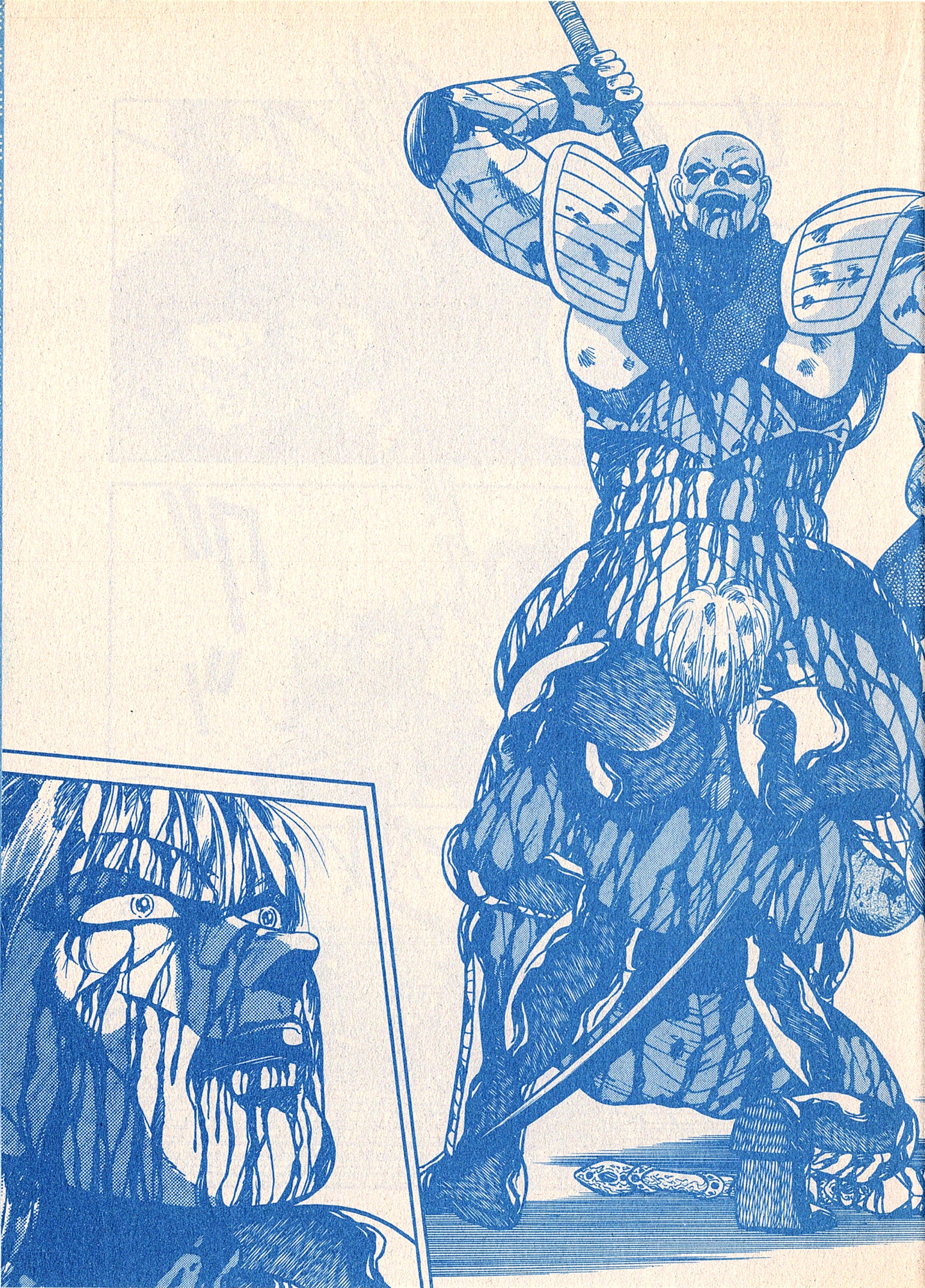
星占い&おまじない BYまどみ

♌しし座7／23～8／22　8月下旬から一年間の大幸運期に入ってきました。ボーッとしていたらもったいないわ！女の子のこと、部活のこと、成績アップ、もちろん難しいゲームも、とにかくチャレンジしてみて。特に来年の2月上旬までは当分ラッキーだから、このチャンスをのがさないでね。今月はとりあえずしっかり目標を立てよう。必ず目標を達成できるおまじないヨ。紙に自分の希望を書き、それがかなうまで机のウラにガムテープではっておいて。愛情◎金運◎勉強○体力◎友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

†かに座6/22~7/22 低め安定、といったところかナ。友情運はベスト。思い掛けない人の親切に出会いそう。恋愛ではスタンドプレーは禁物。あくまでも自然にアタックすれば、彼女から好感を持たれます。何となく落ち込みやすいのは気分のせいよ。比較的金運がいいので、気分直しに前から欲しかったソフトを手にいれてはいかが?新しく購入したソフトの封を切る前に、指で8の字を書いてみて。上達が早くて、あきがこないワ。

愛情○金運○勉強○体力×友情◎





星占い&おまじない BYまどみ

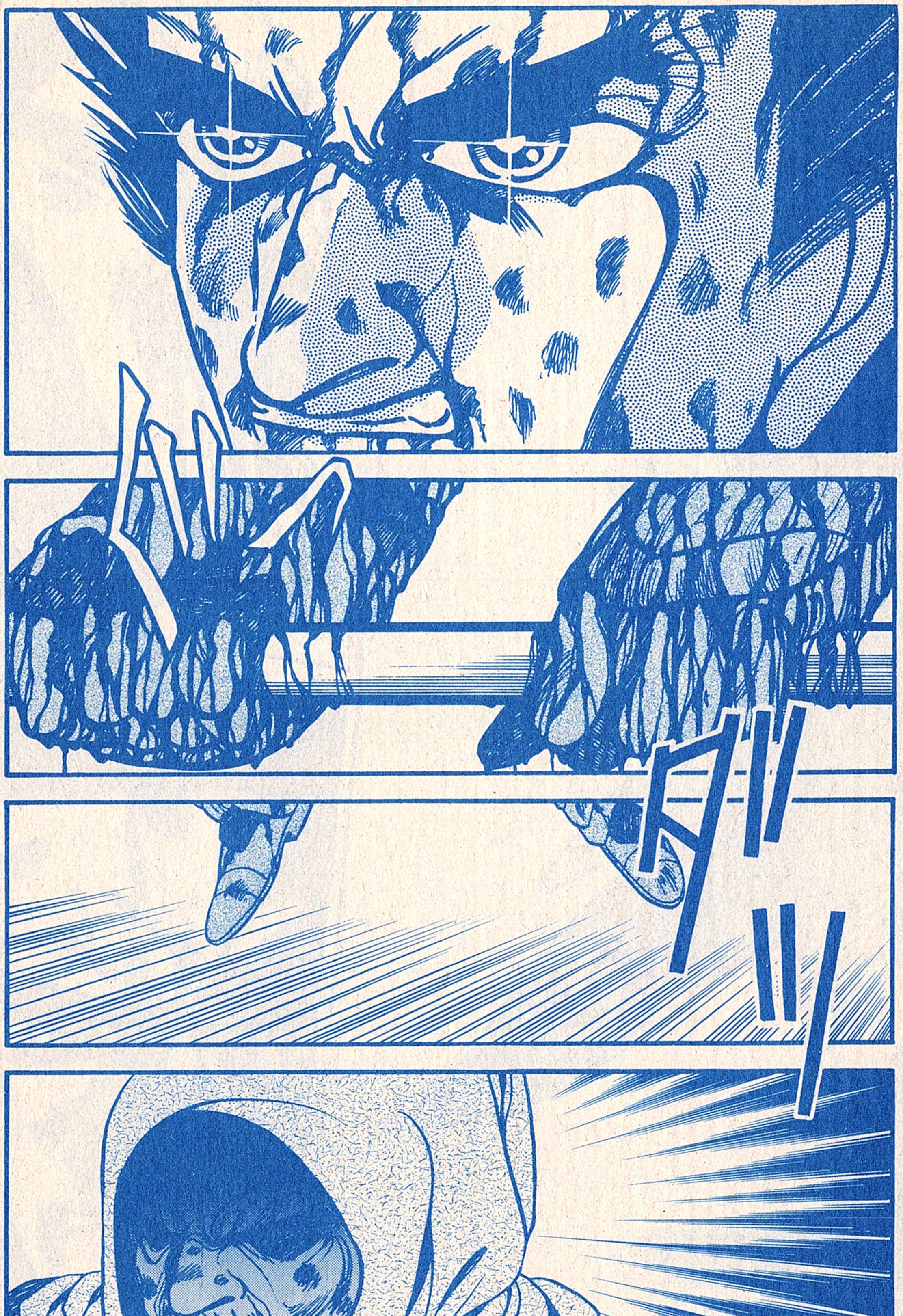
♰ふたご座5／21～6／21 パワーがついてきます。特に5月生まれのふたご座君は大活躍！その他のふたご座君も、新学期早々頭が冴えて気力充実。ただし女のコのことだけは例外。どうしても、という人は、7日までよ。それ以降はヘタに動かないこと。しかもトコトン純情でセマッてね。さて、2学期の成績があがるおまじないよ。教室番号を書いたプレートにこっそり自分の名前を書き込んじゃうの。もち、努力も忘れないでネ！

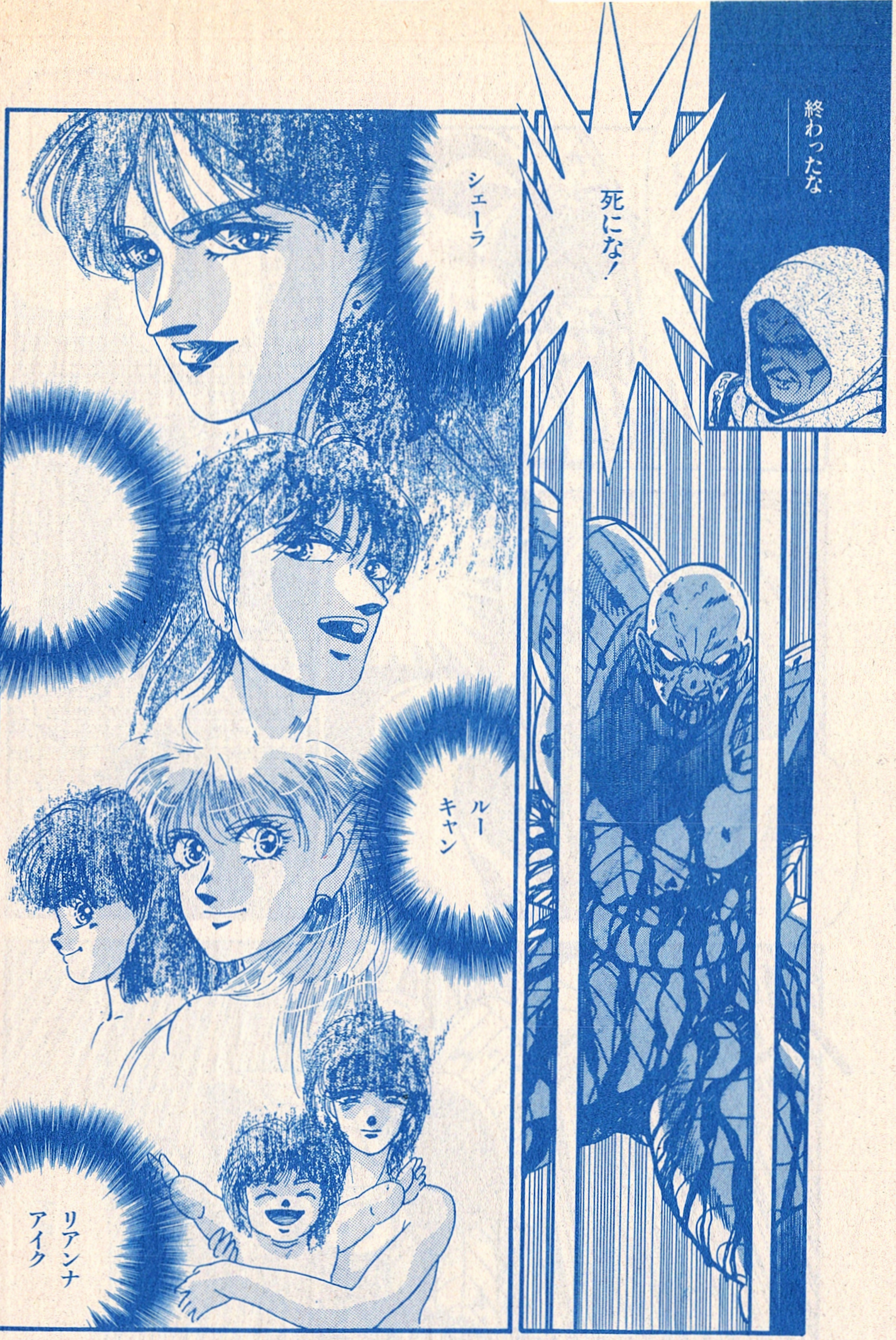
愛情×金運×勉強◎体力◎友情◎

星占い&おまじない BYまどみ

♉おうし座4／20～5／20　8日ごろからは何をやってもラッキー。女のコにはモテるし友人には頼りにされるし、先生や親には努力が認められてホメられるわ。特に勉強運が最高で、むずかしい問題もスラスラ解けちゃう。もちろん勉強の時間の何割かをゲームにあててもOK。りっぱに両立できそうよ。では運を長続きさせるおまじないを教えてあげましょう。朝夕、2回同じ時間に時計を見ながら「止まれ黄金の時よ」と心の中でとなえて。

愛情◎金運◎勉強◎体力○友情○

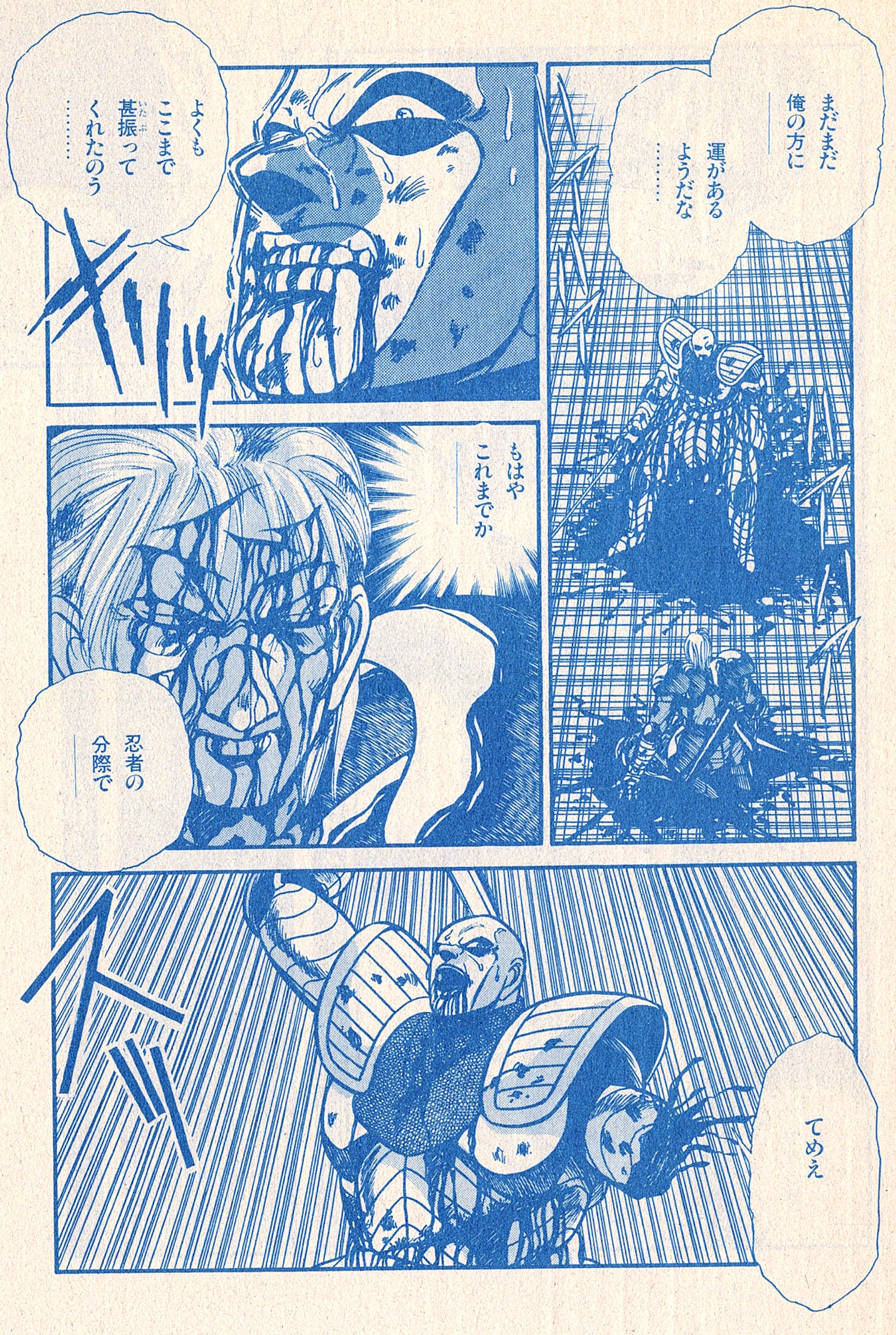




星占い&おまじない BYまどみ

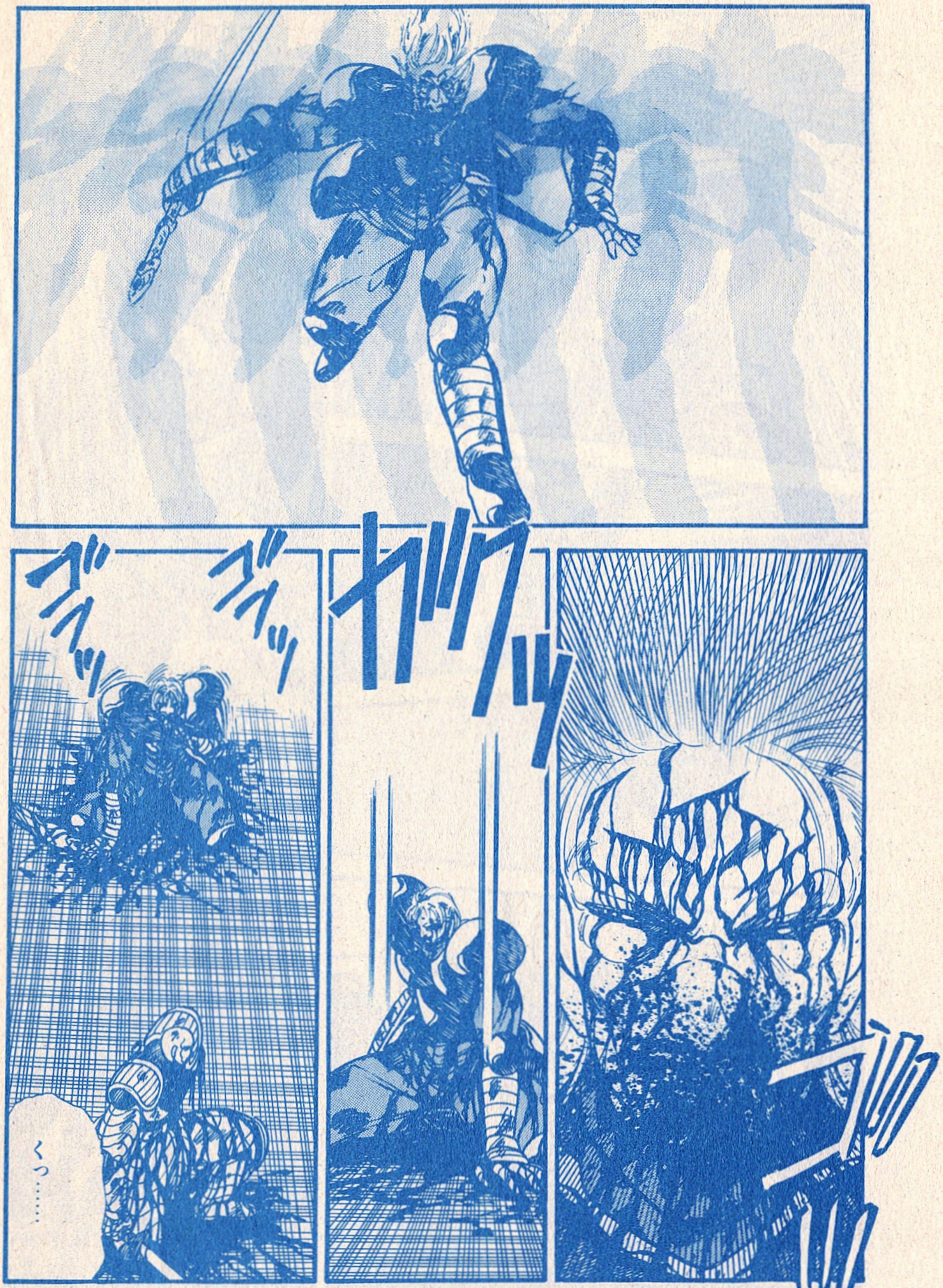
↑おひつじ座3/21～4/19　ラブ運は先手必勝。お目当ての彼女がいる君、カッコつけてる場合じゃないゾ。コレといって相手がいないキミも、とにかく行動を起こしてみよう。20日までがグー。きっとすてきな事が起こるわ。注意したいのが目上の人とのトラブル。先生、オヤジ、先輩などには目を付けられないほうが得よ。そこで年長の人にかわいがられるおまじない。ほしぶどうを少し、サランラップにくるんでカバンの中に入れておくの。

愛情◎金運○勉強○体力◎友情×



覗いてみたいイベント情報

◆CSG大阪地区新作発表会◆ 大阪地区在住のゲームファンに耳よりな情報！ TVゲーム関連企業のグループ、CSGの新作発表会（9月30日 新大阪イベントホール レルミエールホール）に入場できるのだ。ただし、入場には招待状が必要。入場を希望する人は、往復ハガキに住所・氏名・年齢を記入のうえ、次のあて先まで。〒167 東京都新宿区揚場町1・3 グロリアビル サン電子株式会社 CSG大阪地区係 締切は9月20日消印有効。応募は必ず往復ハガキでとのこと。

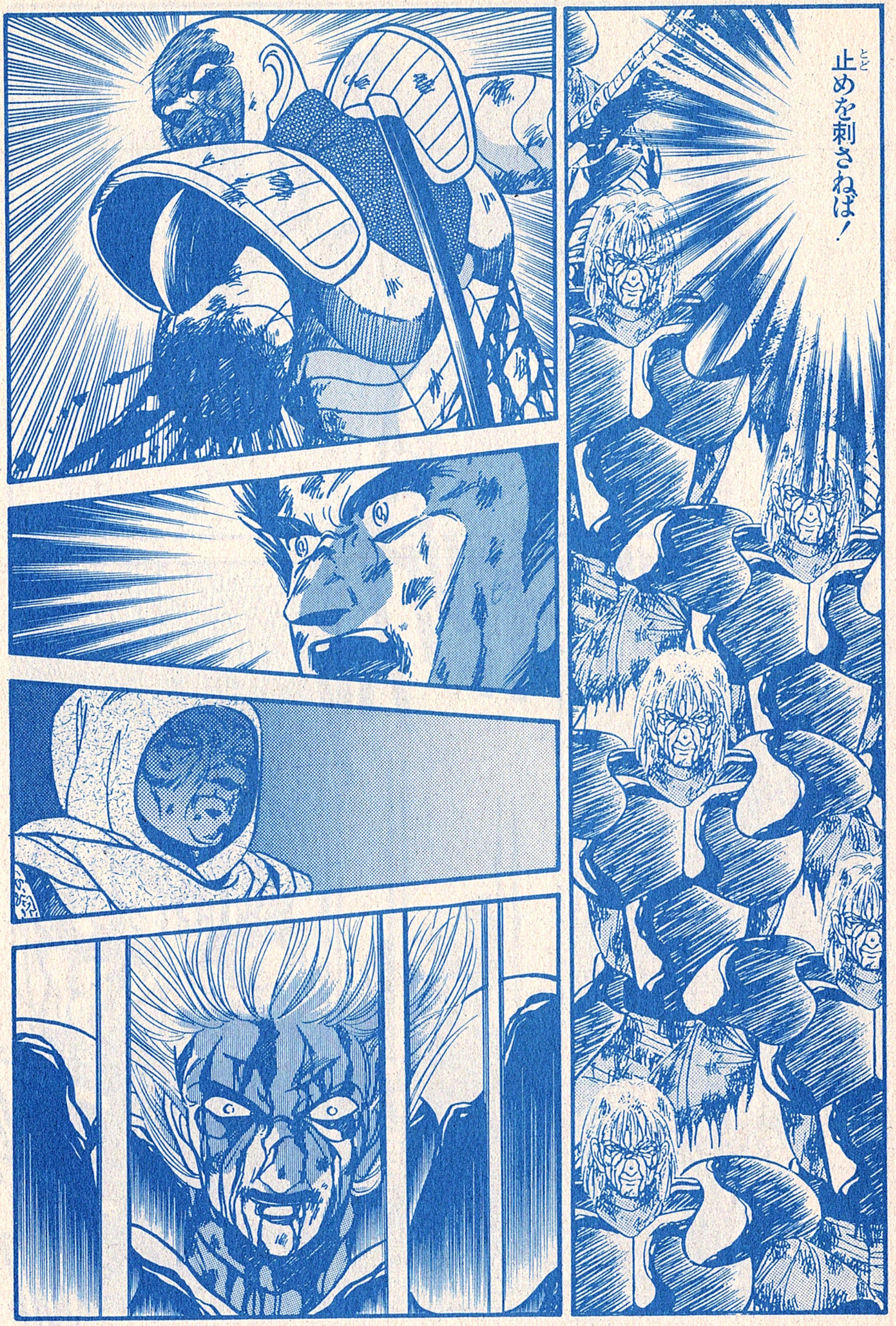


次号Vol.20/21合併号のお知らせ

★次号の「ファミコン必勝本」はVol.20/21合併号。スーパーファミコン用ソフト「スーパーマリオランド」「F-ZERO」をはじめ、「ポピュラス」「グラディウスIII」等の最新情報が満載。ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンの新作ソフト紹介をはじめ、今号にひき続いてのファミコンソフトおすすめガイド('88〜'90年)特集、コミック、小説などなど、2冊分の読みごたえでお届けします。発売日は10月5日(金曜日)です。お見逃しなく!!

おハガキ・イラスト待ってます

♥小説ウィザードリィII「風よ。龍に届いているか」の執筆の厳しいスケジュールの合間に九州旅行で心機一転。次作の構想に頭をひねるベニー松山氏にお手紙を。イラストや質問等何でもOKです。⬇宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 ファミコン必勝本 ベニー松山係まで。



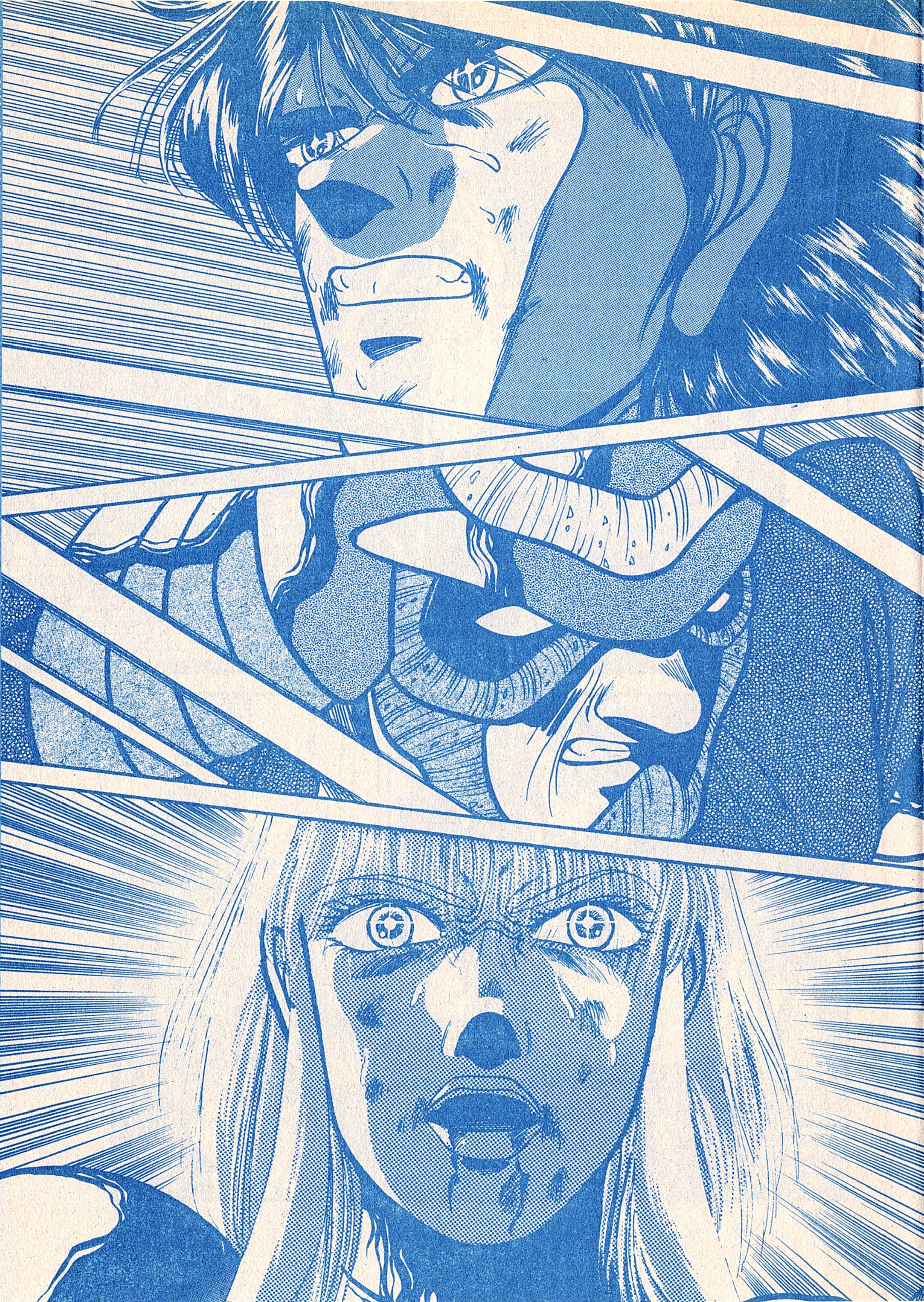


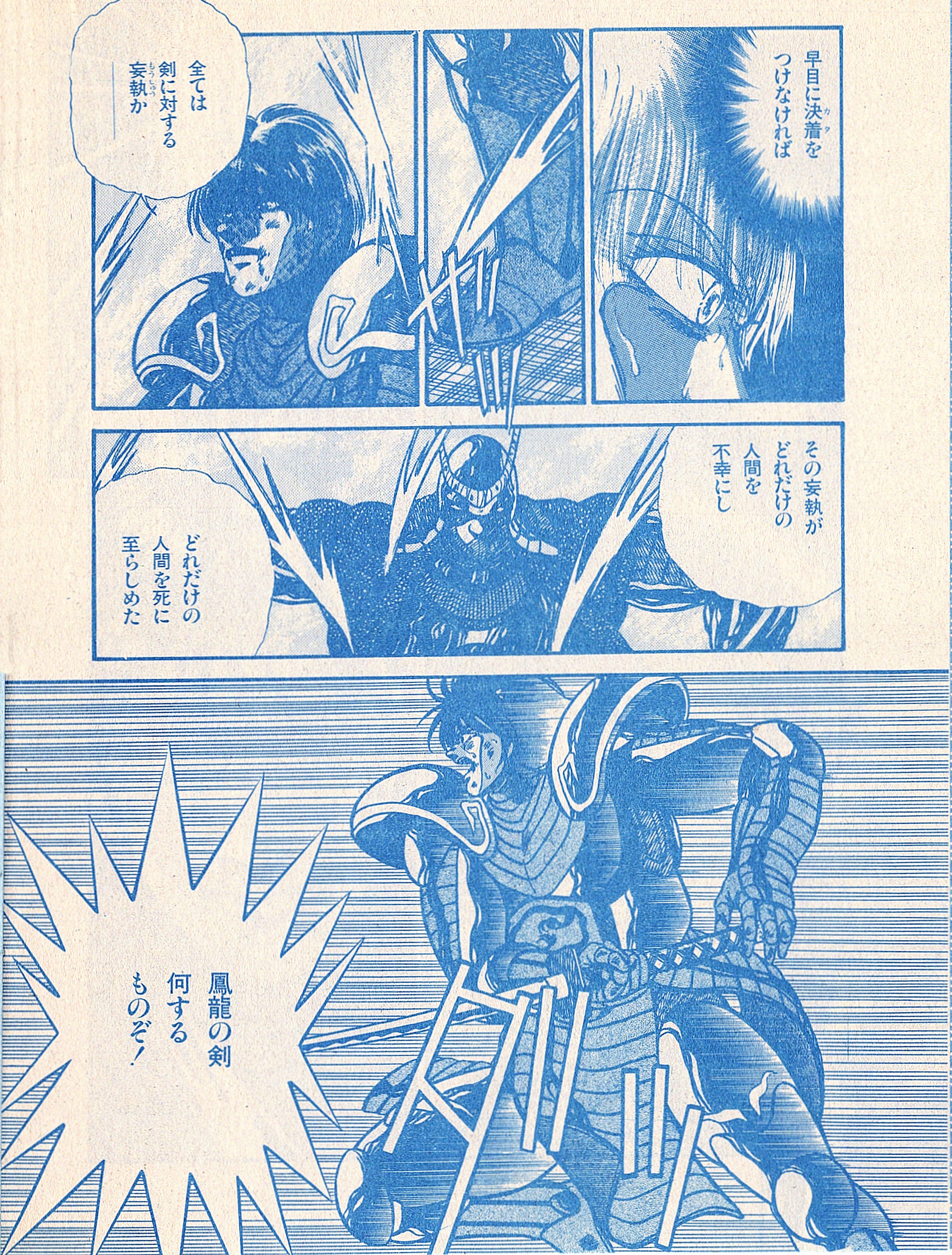
あやちゃん日記

✣8月×日。初めて「トレコ」に行った。たまげてしまう程かっこいいオフィスで、広報のOさんもたまげてしまう程かっこいい人であった。へへ…？開発中のアトミックロボキッド（メガ）にトライしたら超お下手で指をさして笑われた。「これは今イチだけどバリバリのシューティングなら…」と、出来心で言ってみたら究極タイガー（メガ）を持ってこられてしまった。渋々挑戦したら輪をかけて下手で、腹を抱えて笑われた。けど麦茶をだして下さった御恩は忘れない義理堅い私。食べ物に弱いの

お誕生日おめでとう!!

◎さて、今回は証明書付きのハガキを送ってくれた人の中から、9月生まれの人をできるだけ紹介します。「お誕生日おめでとう!!」●愛知県・まんめ(6日)●北海道・清水乃美(22日)●神奈川県・山口俊和(26日)●東京都・安本さとし(15日)●佐賀県・東雲雄一(10日)●東京都・永井玲(30日)●三重県・NARYUTA(16日)このコーナーではその月のお誕生日の方の名前を掲載してお祝いしています。名前が載りたいという人は誕生日を証明するもの、もしくは5人以上の署名と共に係まで。





初めて作るお手軽料理

✕9月15日は敬老の日。おじいちゃん、おばあちゃんに食べてもらいたい「長寿焼き」を伝授。①まず薄力粉と卵を混ぜてお好み焼きのベースを準備。②そこに俗に〝精がつく〟と言われているウナギの蒲焼き（細かくほぐしたもの）と大和芋（すりおろしたもの）を入れて鉄板で焼く。③ソースもいいけど蒲焼きのタレ（多目にもらっておく）も和風でオツ。紅しょうがも添えて華やかにどうぞ。料理の味はともかく、ひとつの鉄板を囲むコミュニケーションが肝心ということで…。

おハガキ・イラスト待ってます

♥ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔」も後編に突入。増刊コミックでの「外伝エピソード2」の執筆と合わせて、ますますはりきる石垣環さんにはげましのお手紙を。ファンレター、イラスト、似顔絵と何でもOKです。

⬇宛て先＝〒102 東京都千代田区麹町5−5−5 JICC出版局 ファミコン必勝本 石垣環ファンクラブ係まで。





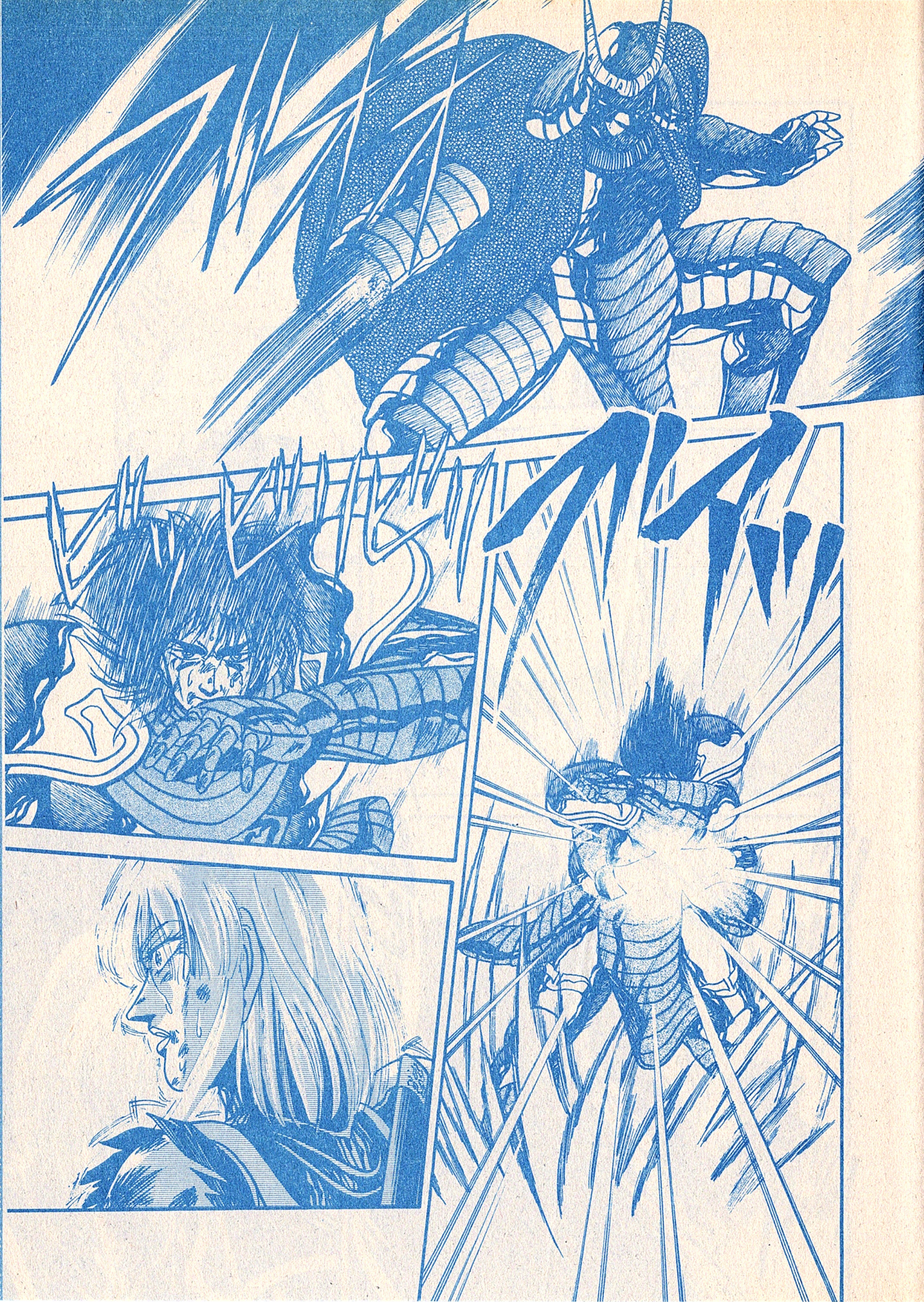
ヒラ坊の恋愛&性の悩み相談室

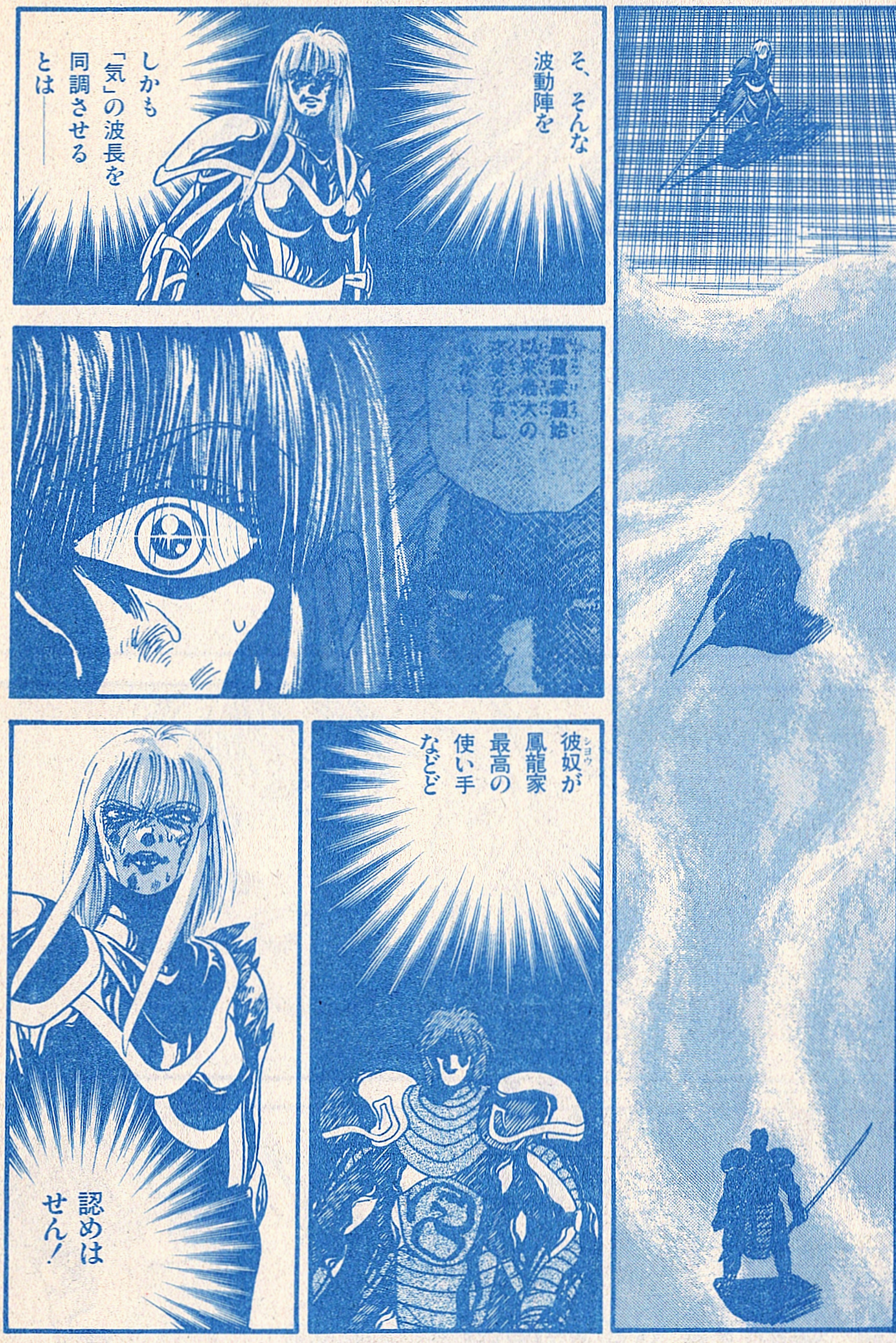
Q K君のことが好きなのか、自分の気持ちなのによくわからないんです。それと彼の気持ちも知りたいの。何かいい方法はないですか？（高校1年）

A 寝る前。K君のこと思い浮かべてごらん。そう。そしたらK君、君のベッドにもぐり込んで来ちゃった。ワッ！その時ちょっとでもウレシイと感じたら、君はK君のことが好き。ゾッとしたら嫌い。それと、「私、誰かに似てる」と尋ねてごらん。「〇〇〇に似てるう」と可愛いめの有名人の名前を彼が出したら脈ありね。

FC必勝本の話題の単行本

◆コミック版「最後の竜に捧げる歌II」作・外薗昌也　原作・手塚一郎　￥900(税込み)…本誌で連載、大好評のうちにクライマックスを迎えたドラゴンロア(竜の伝承)。女魔法使いグレイ、妖精族シーマ、錬金術師アクィナス、それぞれの思いと果てしない旅の果てに一匹の竜の存在が…。ファンタジーファンならずとも、ついつい引き込まれていく、愛と夢の世界がこのドラゴンロアワールドだ。絶賛発売中。

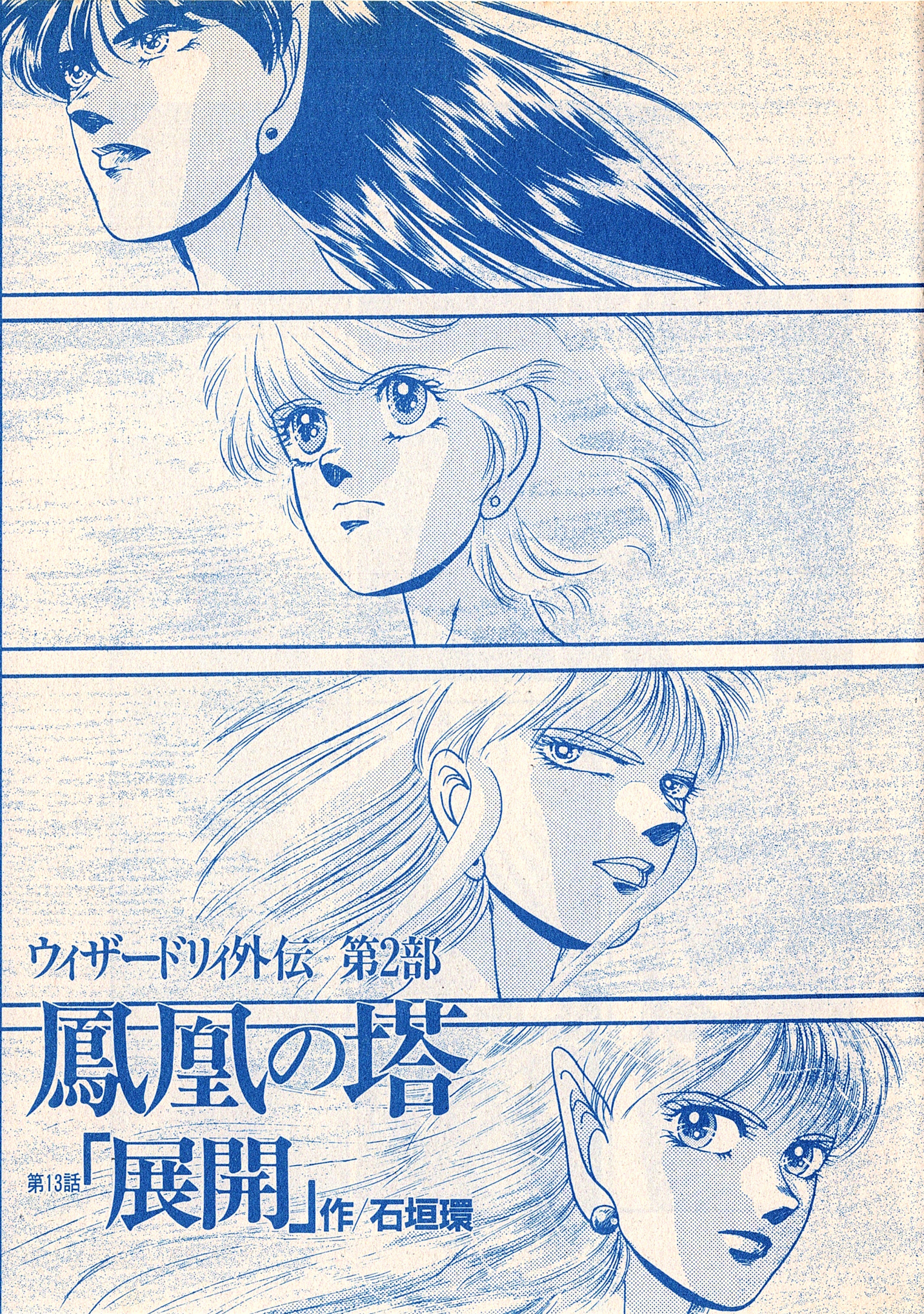




覗いてみたいイベント情報

◆《エクスプローラー主催 一般開放コンベンション》11月3日(文化の日)、12月16日(日)の2日間、テーブルトークファンのためのゲーム大会が開催される。場所はサンライフ名古屋(地下鉄浄心駅下車徒歩10分、西警察署隣)、時間は両日とも9時15分～16時15分。テーブルトークRPGフリープレイ、参加費は300円。詳しいお問合わせは、〒448 愛知県刈谷市新栄町6－4 鈴木正尚方「エクスプローラー」まで。

ウィザードリィ外伝第2部「鳳凰の塔・前編」単行本絶賛発売中！



ウィザードリィ外伝　第2部

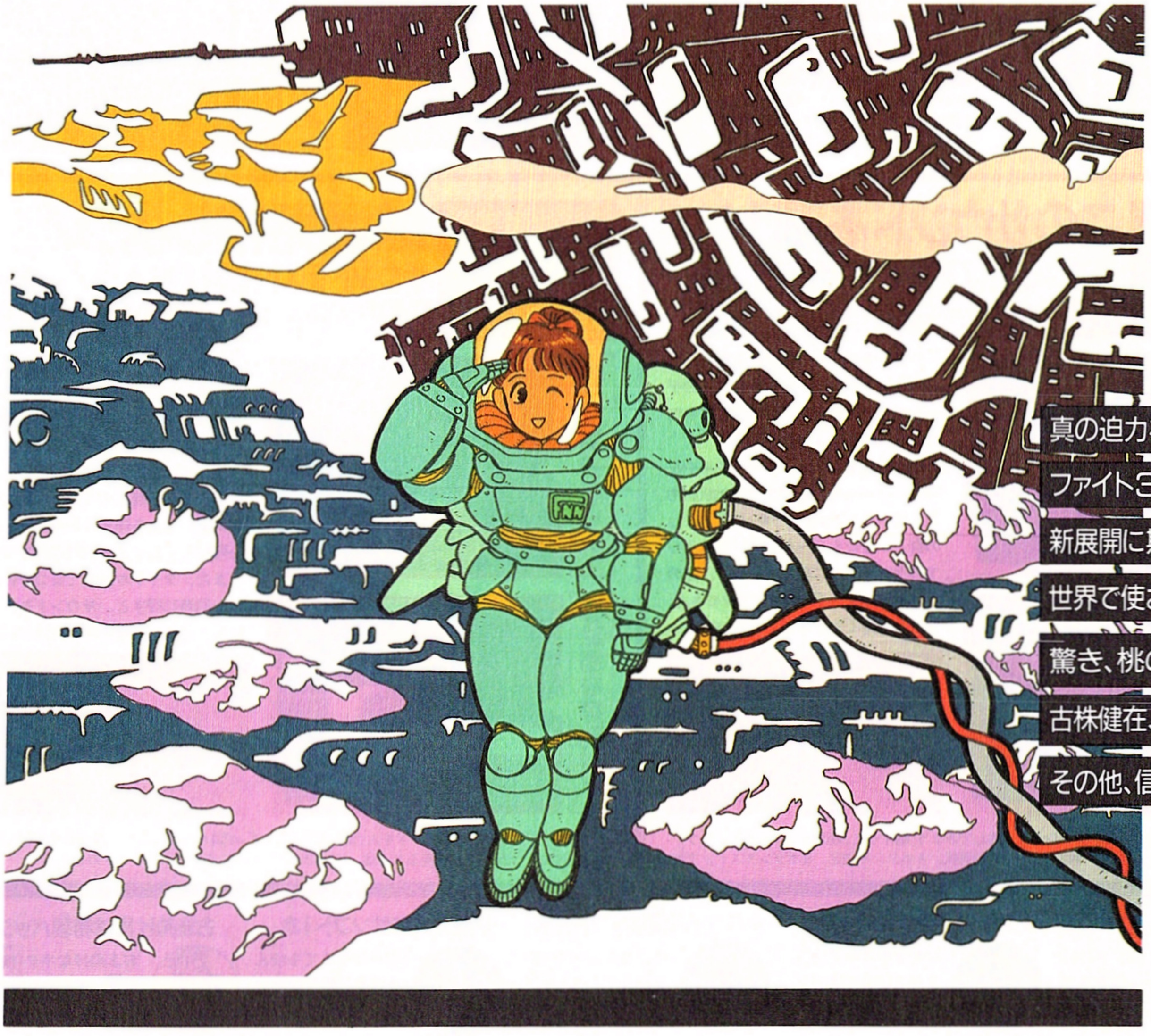
鳳凰の塔

第13話「展開」作/石垣環

BUG-BOY CLUB

BBCは驚きの大技から傑作のお笑いまで楽しめる快適多機能ページ。投稿すれば、たのもしいプレゼントシステムはあるし、読むだけでも充実した時間を過ごせるのでとってもデリシャス。こんなBBCだからこそ、みんなを喜ばせることができるR(アール)ね。

必勝本が、すこし先をみつめてつくった投稿ページです。



- 真の迫力を感じる飛龍の拳III!
- ファイト3発! PCエンジン!!
- 新展開に期待したい投稿写真!
- 世界で使おう流行語ウイザード!
- 驚き、桃の木、へんなもの!
- 古株健在、紙コンアトランダム!
- その他、信頼性抜群の企画満載!

Vol. 18/19

FC&PCの最新情報を大

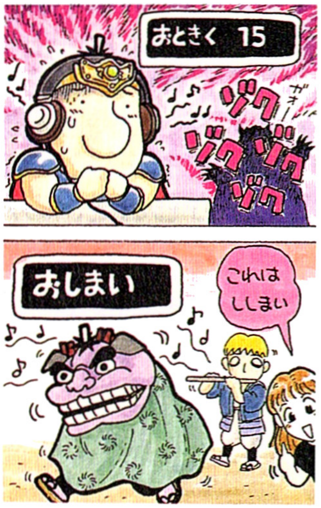


音楽聞いて、エンディングを見よう!!

ヘタッピくんも泣いてよろこぶ興奮っ!! 終りを見たきゃコレだ!

SOFT 5

FC 飛龍の拳III



とってもお得な2大奥義を送ってくれたのは、島根県の軽部俊也特派員。

1つ目は、戦闘中の音楽やGAME OVERのときの音楽など、全16曲が聞けちゃうミュージックセレクト。

そして2つ目は、苦労して竜のキバや大魔獣と戦わなくても、感動のエンディングが見れてしまう、とってもハッピーな奥義だ。持ってるお方はぜひともおためしあれ。ファンにはたまらない、メッセージが見られるぞ!!

おときく

おしまい

➡❶復活の奥義を入れると、❷00～15まで16曲聞くことができる。❸またまた奥義を入力。❹ほらほらすぐにエンディングだ!!

❶入力、おときく



❷サウンド拝聴!



❸お、し、まい!!



❹解かずに見れた



このサウンドを聞け!



目をつぶれば気分はサッカー場

SOFT 1

FC キャプテン翼II

❶タイトル出たら



❷サウンドテスト



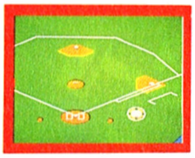
テクモ産のゲームにはお決まり(?)のサウンドテスト。やっぱり、このゲームにもあったぜい! 報告してくれたのは、青森県・鳴海特派員。

BGMはもちろん、ホイッスルやかけ足、ボールなどの効果音が全100曲も入っているぞ。つまり、『キャプつばII』の音という音をぜ～んぶ聞けちゃうってワケだ。まさに豪華ケンラン、音のパフォーマンス!! さすがテクモさん、ファン心をくすぐってくれるねっ!!

Iコンの A、Bを押しながらスタート

⬆❶タイトル画面表示中に、上のコマンドを入力してみよう。❷すると、画面が切りかわり、サウンドテストができるようになるぞ。✚ボタン上下で曲選択、Aボタンで決定、Bボタンでストップだ

球場見物しよう!



サウンドテストも教えちゃう!

SOFT 1

FC THE ペナントリーグ

❶ここでコマンド



❷球場を拝見ッ!!



3つの球場の全体像をスミズミまで見れる、という情報を送ってくれたのは、横浜市にお住まいの川口特派員。

コマンド入力だけで、"SEIFUえんず"、"SINRIN球場"、"SIELL すたじあむ"の球場を端から端まで探索できるのだ。土管が置いてある球場もあるから、位置を確認しておくと守備時に役立つぞ。

また、タイトル画面でIIコンのAとBを同時に押すと、サウンドモードになる。音楽、効果音が55曲入ってるぞ。

IコンのA、Bを押したまま、セレクト、スタートを同時に押す

⬆❶タイトル画面で上のコマンドを入力❷「SEIFUえんず」が現れ、✚ボタンで球場をくまなく見れるぞ。なお、ほかの球場を見るときは、1Pか2Pにカーソルを合わせてコマンド入力しよう

★特ダネ賞にはソフト5本 SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本 SOFT 3 なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本 SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

★努力賞にはソフト1本 SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ



おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

紹介!!

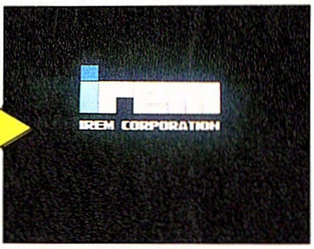
今回もドドーン!! とお得な情報をお贈りする技紹介。2ページですが、濃くて、熱くて、オイシイものを厳選しております。きっとみなさまに喜んでいただけるのではないでしょうか。さて、どの情報から味わっていきます？



スリムな画面でプレイ！
スッキリ見やすい縦長モード！

SOFT 1

PC イメージ・ファイト



❶"I"を押すだけ



❷細くなったぞ！

大阪府の山口特派員から、家にいながらゲームセンター気分が味わえる技が送られてきた！ この技を使えば、画面が縦長の画面になるんだ。PCファンならよくご存知の「ドラゴンスピリット」にもこんな技があったよね。でもやり方は、こちらのほうがずうっと簡単だ。あと、オマケ技をひとつ。タイトル表示のとき、セレクトボタンを押すと、サウンドセレクトモードになるぞ。✚ボタンで曲を選択しよう。

Iボタンを押しっぱなしにする

⬆❶電源を入れたあと "irem" と表示中にⅠボタンを押そう。❷成功するとタイトル画面が縦長になる!! 失敗したときは一度リセットし、新たに入力し直そう!! ボタンはひとつ、あせらずに！



ピンボールの無敵!?
じっくり味わってプレイできる

SOFT 2

PC デビル・クラッシュ



❶パスワード入力



❷ミスも恐くない

エンディングまでの道のりがとてつもなく遠い『デビル』。こまめにパスワードをひかえていく方法もあるけど大変メンドー。そこで耳寄りな情報をひとつ。報告者は青森県の金田特派員。左下のパスワードを入力すれば、無限のボールと1億以上の得点を手に入れプレイできる!! 根気さえあればクリアも可能!! オマケ技「BNROMZWFRH」と入力してみよう。少しでも得点するとイキナリ、エンディングが始まるぜ！



UUDDLRLRBA

⬉❶左のパスワードを入力し、ゲームスタート。❷すると、何回ミスってもボールは無くならない!! 中断しても効果は続くよ。



禁じられたあ・そ・び
14体TATAKAEMASUKA?

SOFT 2

PC 超絶倫人ベラボーマン

ボスだけと戦えるモード!! を発見したのは、長崎県の久原義文特派員。下のコマンドを入力し、成功すると㊕モードへ突入！ モードの内容は、アルファ遊星人による14体のボスの解説&戦闘。"UNBABA"から"S・UGO"まですべて倒せばナント！ 通常のゲームクリアとは違ったエンディングを見れるありがたシステム付き。ボスにやられてゲームオーバーになってしまう、という人は、㊕モードで特訓しよう!!

II, セレクト, II, セレクト, II, セレクト, II, セレクトの順に入力する



❶㊕モード成功!!



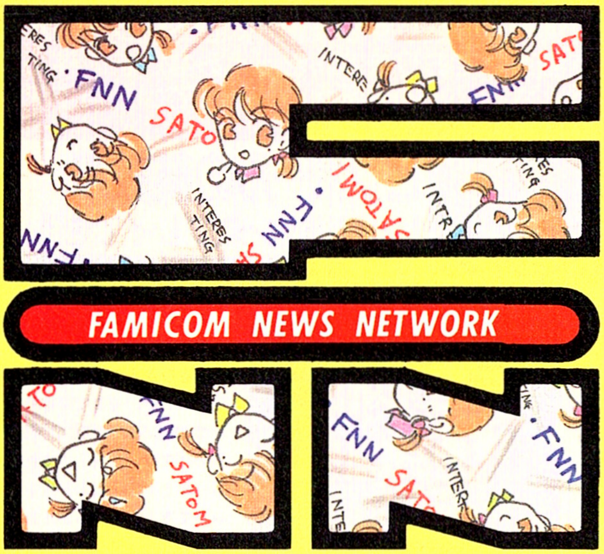
❷戦うボスの解説

⬆❶"RUNボタンを押すのだ"と表示されたあと、Iパッドの Ⅱ ボタン、セレクトを上のように押せば㊕モード。❷戦う相手は自分の好みで選択可能だっ！

次号のお題 ドラえもん

昔にあったアクションゲームのほうじゃないぞ。RPG、しかもサブタイトルが「ギガゾンビの逆襲」という新作だ。"ギガゾンビ" って名前でもう力入っちゃうよな。情報待ってるよ!!

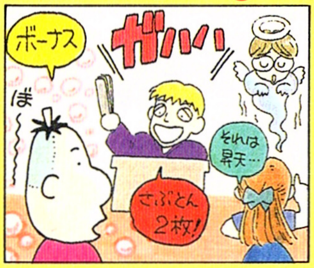




さとみちゃんの生首ぃーっ！ を送ってくれたのは北海道・シェネラさん。バイキンを顕微鏡で見てる感じのタッチがグー。

えっ、そうFNN（フーン）。うん、なんかオモシロイッて。ほんとに。

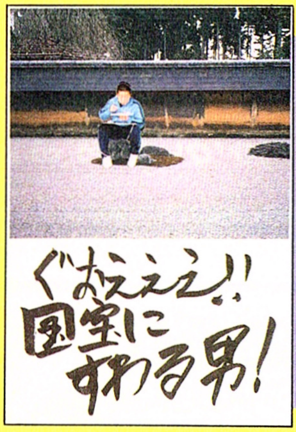
Ya！ どう最近、ギャグかましてるかい!? あっそう、そりゃいいや！ ヒャッヒャッヒャッ！ じゃ、ちょうどいいじゃん、ちょっと読んでいきなよっ！ 笑えるぜぇ！



笑点の曲で勢い付けてはじめましょっ！

投稿写真JOURNAL

担当のくろすくんだよん



ジョッカー！ ジャージはやめろといっただろ!! もしやそれしか持っていないのか!?

静岡県・ジョッカーアキラ

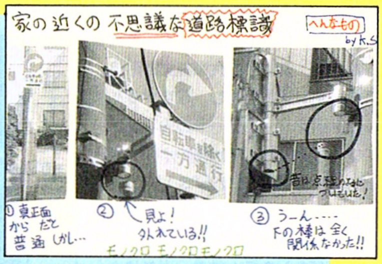
この男、懲りずにジョージのジャーゲ…いやモトイ、ジャージの上下で現れたな。それも前号と同じ。どうも許せん、全国誌をナメテル。ま、笑えたから今回は載せるが、次号ジャージだったら、また載せるぞ覚えとけ！



復活かっ!! 投稿写真の基本、呪文シリーズ

東京都・あん子

♪おひさしぶぅーりぃねっプゥー！ つーことで、オヒサシイ歌で紹介するオヒサシ呪文シリーズ。ちょっと力んでオナラならぬ、呪文放出の図ですね。



いわゆるフェイントっていうやつですかいなっ!?

東京都・坂本 憲

掟破り！ カラーページにモノクロ写真！ ま、そんなことはどうでもいいか。ところでこの支柱、意味がないままじゃ可哀想だから無理やりくっつけたらっ!?



次のネタはヒャドというよりクリティカルヒット

神奈川県・ひびきみかる

よく見ることの写真、足もとの暗がりに男の生首が…ぐぁぎゃぁー!! (ウソ)。しかし見事に決まってる。決まったて賞だな。

好き嫌い物語

小さいながらもホソボソとガンバル、スキキラ。はりきってどーぞ！

じいさん➡嫌い

連射で負けたから。

福岡県・おけらかび

剣道➡嫌い

めんどうくさい(面胴臭い)から。

熊本県・鈴木ガンマ

台所➡嫌い

勝手だから。

富山県・水川海之助１世

ふでばこ➡嫌い

コイツだけはカンペンしてほしい…。

愛媛県・CAR-2

今号のキキチガイ おごって➡おそって

女の子「ねぇ、おごってよ」僕「えっ!?」女の子「1000円でいいわよ」僕「うーん」 奈良県・疾風レーキ

うぉーっ！ 何をためらうっ!! もし怒られても聞き違えたってあやまれば彼女も許してくれるはずだっ!?

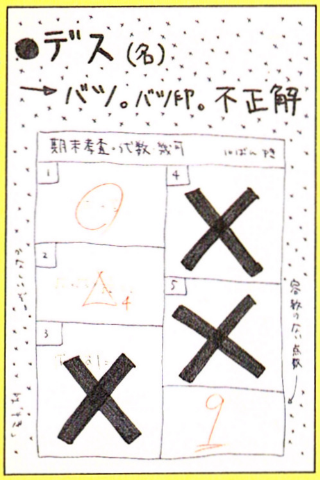
 SERA買って金遣いが更にひどくなっているのにF1グッズをまたもや買い込んでいる自分に腹が立ち将来どうしようと悩んでるくろす：書くことがなくなった。

図書館で静かに読むのもオツなもんです！

FC・流行語ウイザード

金子が担当いたします

◎千葉県・「ゆき」



◎大分県・不安多死



やまびこそう（名）沈黙が続く場に明るさをとり戻すこと。ムードメーカー。

兵庫県・ゆい坊太

♨クラスに1人ぐらいはいるよね。授業中まで騒いで叱られちゃうお調子者。

バハムる（動五）先生を呼ぶこと。

北海道・ゲバゲバ

♨うぬぬ…、先生をみかたにつけるとは、さてはキサマ優等生だなっ!?

でぶチョコボ（名）好き嫌いがないこと。「うちの子は――でしてね…」

佐賀県・ちょこ例徒

♨それじゃ、――くんは『好き嫌い物語』にはハガキ出せないね。

バキュラ（名）とても堅いこと。頑固。カタブツ。

山梨県・「怒雷」

♨256発ぐらいパンチくれてやれば、やわらかくなるよ。ウワサだけどね。

初期化（名・動スル）今までのことをすべて水に流すこと

奈良県・麗羅16世

♨もう何もかも忘れて――しようや！　おし、貸した金全部返してくれたらな。

ボーナスステージ（名）得意な授業、得意科目。「おまえ数学できるな～」「うん、オレの――なんだーよ！」

茨城県・広目天政宗

♨保体とか音楽とかが――の生徒って受験のときちょっと悲し～よね～～！

コマンド（名・動スル）命令。「オレの――が聞けんのか!?」「あんたに――されるのはイヤなのよ！」

神奈川県・勇者るしんく

♨「うるせー！　オレに――するな!!」とか言うと、ぜんぜん迫力ね～やな！

友好的なモンスター（名）善良な人はその場から立ち去りたくなり、不良の人は闘いを挑みたがるような人。ヤンキー兄ちゃんのこと。

北海道・引田天空

♨あっしはGoodな人間でやんすから、当然立ち去りやす。ケガしとうないもんなぁ。おいおい、どこが善（グッド）やねん！

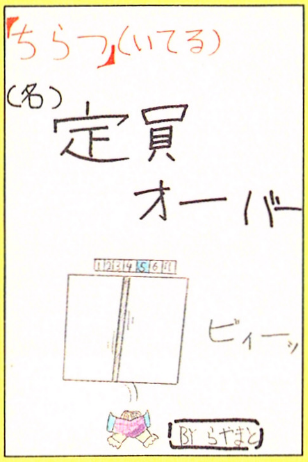
メイジ対メイジ（名）口ゲンカ。「女の子同士の――ってコワいね」

奈良県・あらぴちょ

◎新潟県・アリアッハン



◎鹿児島県・らやまと



通過の儀式（名）入学式。

東京都・ねりー・まーく

♨以前通ってたトコの校章を全部着けてるヤツがいたら、そいつはかなりのWIZマニアだぞ。いるか、そんなヤツ。

ル'ケブレス（名）きまぐれな最高実力者。「○○堂の○○社長は、ゲーム業界の――であります」

鹿児島県・こうずまひでき

♨ウチの社長も…わぁごめんなさい!!

テトリス棒（名）まったいらで凸凹のない様子。ずん胴。「Sちゃんって一年たっても――だね」

茨城県・春日あゆみ

♨――だけに、穴があったら入りたいぐらい恥ずかしいでしょう。なんてね。

ドラクエIIの勇者2（名）女の子をムリヤリホテルにつれこむヤツ!!

東京都・さまCHAN

トルネコ（名）1人でいるときはまじめなのに、大勢集まるとひょうきんになる人のこと。

神奈川県・響みかる

♨1人でひょうきんになるのはやめよう！　誰かに見られたら恥ずかしいぞ。

ぼく悪いスライムじゃないよー敵意のないことを示すときに用いる言葉。

愛媛県・CAR-2

♨でもグラフィックがかわいくないと「――」とか言われてもムカつくだけだ。

いろいろやろうぜ（名）自由時間。「さぁこれから1時間――だ！」

群馬県・あいかわまゆみ

タンス（名）つい開けてみたくなるもの。

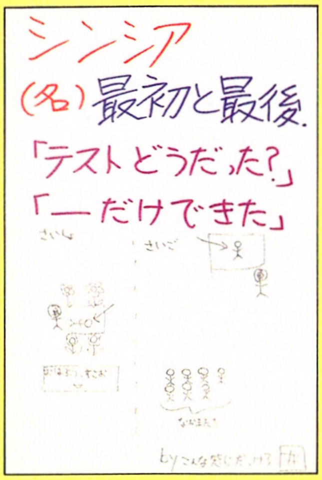
京都府・岩崎プル

♨開けたらゴンが出てきたりして。ゴンて言っても『はじめ人間』じゃないよ。

◎愛知県・くえすとリナ



◎大阪府・井村須古男



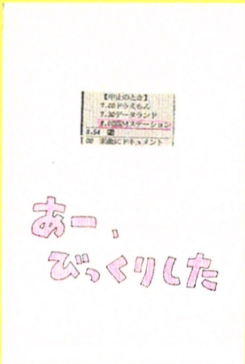
今号のキキチガイ　**呼吸量➡お給料**　教師「Aのグラフはこの植物の呼吸量です」　生徒「うーん。けっこう稼いでるね」　千葉県・「ゆき」　♨こないだサボテンが「給料少ねー！」って怒ってたよ。ま、いつもサボってんだからしょうがねーよな。な～んちゃってマン。

金子：この本の発売は9月14日。オレの誕生日の次の日なんだな、これが。今からでも遅くはない！　何でもいいからプレゼントおくれ！　毒リンゴでもいいからおくれよ。

ヘンなものはどこにでもあるものなのね♥

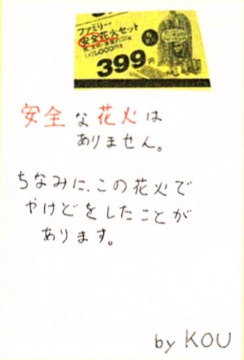
へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す



♨いや〜ん、そんなにびっくりしないで♥ よくあることよ。こーいうのって。さとみのイニシャルなんだから。びっくりしないでっ‼ ね。

⬆和歌山県・スライムボツ



♨だから安全はこわいってば。友だちも安全カミソリで全治3週間の傷を負ったわよ。黒須さんも自分の体に安全ピン刺して笑ってるもん。

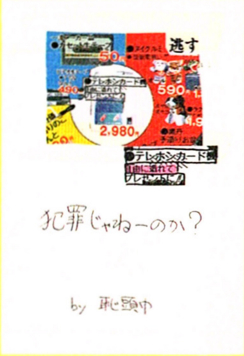
⬆広島県・KOU



優秀

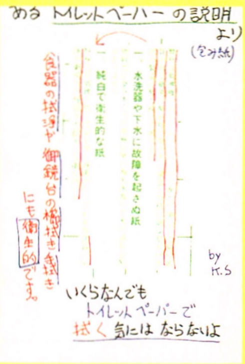
⬆熊本県・ダルちゃん殺し

♨どひゃっ♥ おトクね。買ってあげてよ。右利きの人はモチロン上下逆さにして使うのよ。WOW‼ リンクス気分。でも✚ボタンが使いにくいの…。



♨おいし〜い。度数の減らないヤツ造ってよ。左上にある「一流メーカー品カセットテープ・50円」ってやつもナカナカ目にあまるわよね。

⬆愛知県・耻頭巾



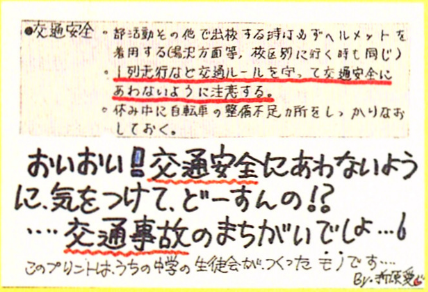
♨トイレットペーパーといえば、高校時代よく鼻の穴にぴらぴら付けてる人がいたよ。そういうおしゃれをする人にも衛生的でいいわよね。

⬆東京都・K.S



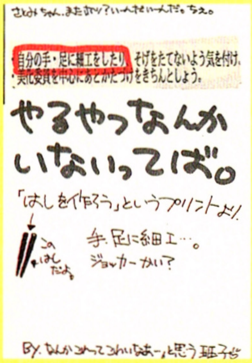
♨こんだけ人数いたら、一揆が起こりそう。ほら、武闘家の男がⅣの男勇者にケリを入れようと…。

⬆千葉県・長沼沙織



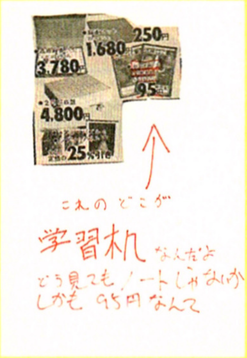
♨交通安全のたすきをかけた園児の人形が、車にぶつけられて手や首をとばしているのを見ると、交通安全ってホントにコワイと思う。

⬆秋田県・折原愛



♨ナニ?「自分の手足を材量にはしを作ろう」のプリント? きゃーっ片付けは美化委員じゃなくて保健委員よーっ‼ え? ちがうの?

⬆岡山県・班子



♨机の買えないボンビーな人は、コレを代わりにしろって意味じゃない? 蛍の光窓の雪にジャポニカ学習机。チョウチョの模様がイイな♥

⬆千葉県・AIMURDER

FC座右の銘

増援は忘れたころにやってくる
(F・エムブレム)
京都府・岩崎プル

穴があっても落ちたくない
(ナイトムーブ)
新潟県・グレたでーもん

死者誤入
(ギルガメッシュの酒場)
愛知県・まんめ

年の甲より経験値
(ウィザードリィ)
静岡県・テドンかつどん

さよなら人類
(サントハイム)
東京都・さまちゃん

飛んで火に入る古代びと
(デッシュ)
北海道・PAO

今号のキキチガイ **開幕版➡快楽版** A「ファミスタ'89開幕版やろうぜ!」B「えッ⁉ ファミスタ発情期・快楽版? そんな裏ソフトあんのか?」 愛知県・岡戸孝宏 ♨ナムコに真剣に作ってほしいソフトのひとつである。しかし'89を発情期とキキチガイするのがエライ。

 さとみ:これが本になるころはさとみも19才。就職活動末期のお姉様方を尻目に「明日は我が身‼」。まあ、学期末テストの成績もよかったことだし、なんとかなるよね。ね?

とびきり素敵に、OH！HAPPINESS♪





♨なるほど、それは一理あるかもしんない。でも、衣服ごときで男から身を守れるなんて考えてるようじゃ、まだまだ子どもだな。フッ……。

○秋田県・折原愛



♨足のくさいヤツも困りものだけど、手のくさいヤツはもっと困るよな。おまけにパワーグローブをしてるとムレそうだし…。鼻がムズムズしてきたぞ。

○三重県・つぢゆうき



♨ギャハハハ…、ありがちありがち。導かれし者たちというよりは、なんかならず者部隊って感じだよな。これじゃ、きっとゲームは売れないだろうな。

○鹿児島県・こうずまひでき



♨そりゃ悲しいよな。せめて、あとファンファーレぐらいつけてくれなくちゃだわ。って、そーゆー問題でもないか。と、お約束のボケで失礼しました。

○北海道・PAO

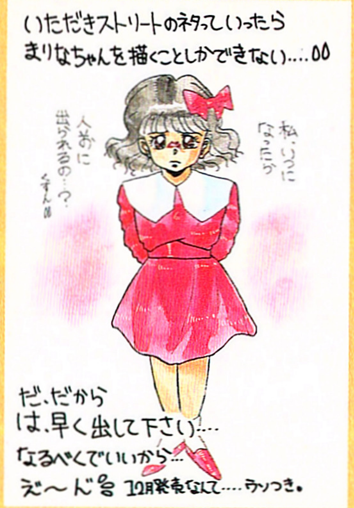
松っちゃんの部屋



1ヶ月ぶりのご無沙汰じゃのう。みんなお元気であったかーーいっ。みなさんはこの夏休み、どうお過ごしじゃったかいな？ ワシは、南伊豆のほうで「ア・ロング・サマー・バケーション」をとっておった。リッチに、ペンションなんぞ借りて。毎日、毎日サーフィンにウィンド、ジェットスキーにぼけ～ッとしながらの読書にと、明け暮れる日々じゃった。極楽！

ところで、このイラストにある「いただきストリート」が遂に！っていうか、ヤットこ完成！ 拍手～うッ。

ハガキにあるように、12月に発売されそうです。アッ、これは去年のネ。12月発売「予定」を記念して、再び「いたスト」のイラストを募集します。どしどし送ってチョ。それから、まだ森高千里のイラストも募集しとるぞっ！



○東京都・ばくはつ五郎

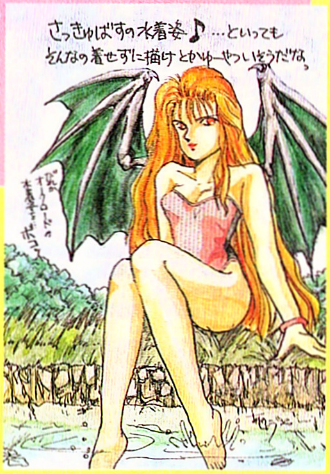
必本かばあガール

♨まったくだ、よけーなもんを着せるんじゃない！ サッキュバスちゃんは、ありのままの姿で描いてくれるのがいちばんだっつーの!! とくに、リアルタイプで描いてくれるとウレシイ。さすがに、サッキュバスのコスプレやるヤツはいないだろうな。



♨よっちゃんとすみれちゃんはいないのか？

○東京都・さまCHAN



○岐阜県・天野翔

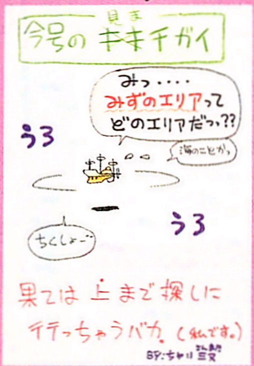
キキチガイスペシャル



♨そーかそーか、それじゃこれからはアヒルの赤松とでも呼んでもらおうかな。

⬆自意識過剰

○東京都・樹羅ゆき



♨オイラのまわりにもいるぞ、そーゆーヤツ。
➡こーゆー場合、実は自分のことだったりする。

○東京都・ちゃい三叉



○東京都・ばくはつ五郎



○京都府・みらん

おまぬけモンスター

♨バネバネを見てたら、その昔にテレビでやってた『スーパー3』のコイルを思い出しちまったよ。

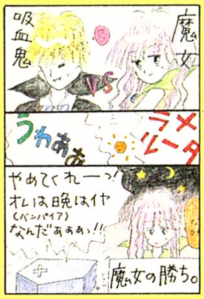
今号のキキチガイ 小細工➡モザイク A「このオレに、そんな小細工が通用するとでも思っているのか」B「じゃあ、目を細めればいいのか!?」
千葉県・鈴木保憲 ♨目を細めたって、ちゃんと見えるわけじゃないぞ。なんとなく見えるような気はするけど…

DIAMOND赤松：夏休み、海へ行った帰り道に偶然出くわした花火大会。フェリー埠頭で出港を待つ間、ボクは、ゆく夏を惜しみながら夜空を彩る大輪の花を眺めていた。

はいすくーる落書のいずみ先生と対決したい

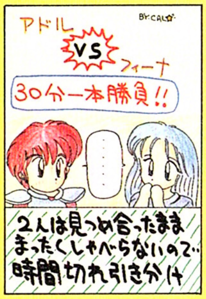
THE 対決ダイジェスト





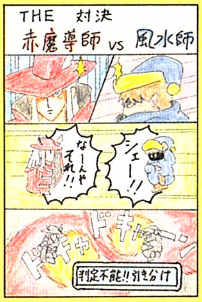
♨夜が嫌いなバンパイアってことは、昼間に海辺でハイレグギャルを追っかけてるナンパイアだな⬆なーんやそれ

◎奈良県・麗羅16世



♨くぅ〜ニクイぜおたふりさん! オイラなんかさっき、くろすと目が合って飲んでたコーラ吹き出しちまったぜ

◎神奈川県・かるなばる



♨はいどーもー。このあとはモンクと空手家のどつき漫才でお楽しみ下さい。

◎兵庫県・嵐のチョコボ



♨でたな地名シリーズ!! でもションリーってかなり小さい町じゃないの? オイラの地図帳には出てなかったぞ!

◎東京都・船津歩

本日のメイ〜ンエベント!(8点)

赤松はやさしいお兄さんです。だろ?

天才 VS たて笛

判定

どちらも利口だ(リコーダー)から引き分け!!

◎岩手県・ベンジャミン

♨たて笛はランドセルにさして帰ろう

弟 VS 僕

判定

弟の勝ち!(実際そうだから)

◎静岡県・ウッドチャック

♨ひらき直ってネタにすんなってーの

やさしいお姉さん VS よい子

判定

やさしいお姉さんは、よい子をほめた「はい、ボク(敗北)よい子ね♥」したがって、よい子の負け

◎新潟県・アリアッハン

♨よぉーし、よい子のかたきはオイラがとってやる! 我こそはやさしくてキレイだと思ってるお姉さん。挑戦まってるぜ! 全身写真にスリーサイズも忘れずにね!⬆おいおい

ボクは成績優秀者になれない!? 泣くな!! 泣くならハガキを出せ!!

うるうる!バトルロイヤル

第4回 成績優秀者はアナタ

★1位……25P
静岡県・ジョッカーアキラ

★2位……24P
静岡県・テドンかつどん

★3位……23P
新潟県・アリアッハン
愛媛県・CAR-2
群馬県・かくれDQ

★6位……22P
兵庫県・はあくんだよ

★7位……20P
奈良県・麗羅16世

★8位……18P
東京都・ばくはつ五郎
福岡県・おけらかび
神奈川県・かるなばる

★11位……16P
富山県・美味しんぼ
三重県・勇武僧魔

★13位……15P
北海道・PAO
東京都・ちゃい三又
愛知県・山口寛憲

★16位……14P
東京都・船津歩
宮崎県・望月いおり

★18位……13P
東京都・K.S
鹿児島県・こうずまひでき
大阪府・井村須古男
大阪府・ハタ坊

★22位……11P
東京都・さまCHAN

●審判のおことば●

今号は、だいぶ順位が変動したよーな気がするなあ。気のせいかなあ。今回かなり特徴的なんだよね。今まで上位についてた人が比較的ポイントあげてなくて、中堅どころがグンッとポイント獲得してんの。特にアリアッハンの13Pが際立つな。新人よ後に続け!!

各コーナーの得点

コーナータイトル	得点	コーナータイトル	得点
紙コンアトランダム	5	へんなもの発見伝一優秀	5
投稿写真ジャーナル	5	へんなもの発見伝	4
流行語ウイザードー絵ネタ	5	好き嫌い物語	3
流行語ウイザードー文章ネタ	3	キキチガイスペシャル	5
対決ダイジェストーメインエベント	8	今号のキキチガイ	2
対決ダイジェストー絵ネタ	5	FC座右の銘	2
対決ダイジェストー文章ネタ	3	タイトル模様	5

募集

うとうとうと…は、眠ってしまった。長い休みが明けると、つい時が過ぎるのが遅くて眠ってしまうなあ。ああつまんないの。みんな、おかぴーハガキをドドンとよこして、この眠気を払っておくれよ。たのむ!!



増刊コミック

FantasyLand
ファンタジーランド

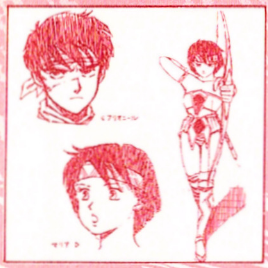
11月初旬発売!
予価680円

ファンタジーファンのためのコミック&小説マガジン

下記豪華コミック以外にも、まだまだある！ ベニー松山の書き下し新作小説など、全ページ完璧ファンタジー!!

幻想世界への誘い。
さあ扉を開け！ イメージの冒険者たちよ。
絶大なる人気を誇るファンタジーコミック&ノベルズ満載。
必勝本編集部が満を持して贈る、史上最強のファンタジック
アドベンチャーマガジン、ついに発刊！

「ファイナルファンタジーII」
by
海明寺裕



「ウィザードリィ外伝」
エピソード2
by
石垣　環



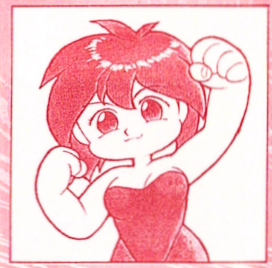
「NO MORE WAR」(仮)
by
鈴木みそ



「チェイスHQ」
by
駒澤よしとし



「クインティ」
by
杉森　建



募集 「第3回ファンタジーノベルコンテスト」〆切り迫る！ 君も人気作家に仲間入りできるチャンス。意欲作、自信作の応募、待ってます。詳しくは本誌121ページ参照にて。

ウィザードリィ友の会 SPECIAL

●GAMEBOY版レポート特集



前号でレポートしたゲームボーイ版ウィザードリィ。今回はさらに詳しい情報をせっせとかき集めて気前よく大特集をやります。シナリオからマップ、新システムの数々まで、入手できた情報を全て紹介します。

ファミコン版からグレードが落ちたとは思いません。

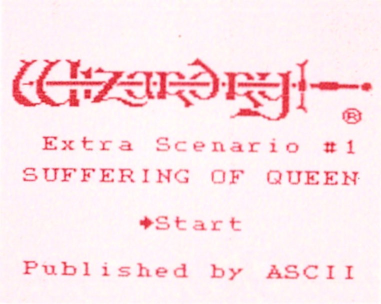
実際のところアスキーの担当者に話を聞いているといつにも増して自信満々の答が返ってくる。「ファミコン版より劣っているところはまずないです」「ウィザードリィのⅠよりも、ひょっとしたら面白いかも知れませんよ」ここまで言われたらどうしても詳しく知りたくなるってもの。

1 STORY シナリオは？

ゲームボーイ版のシナリオは今までのパソコン版シリーズになかったものだ。つまり書き下ろしで、"Suffering of Queen"〜「女王の受難」とタイトルされている。

リルガミンの女王アイラスの即位の日、吹き荒れる嵐の中、彼女の姉ソークスが疾走する。街を守護するニルダの杖は輝きを落とし、災いがリルガミンの街を襲いくることに。さらに、王宮付きの魔法使いで、女王アイラスの師でもあったタイロッサムが、旧王宮地下の「ダバルプスの呪いの穴」に身をひそめて魔物の召喚をはじめたという…。

ざっとこんなストーリーがあるのだが、舞台は今回もリルガミン、しかも呪いの穴…興味深いシナリオだ。



↑全く新しいウィザードリィの誕生だ

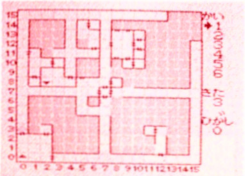
2 MAP オートマッピング？

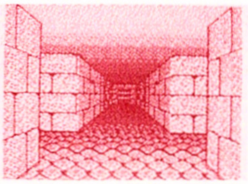
気になる冒険の舞台、3D迷宮はどうなっているのか。まだマップは全て完成していないとのことだが、ファミコン版よりやや小さめの16×16のフロアで、総階数は今のところの予定では6階＋αという話だ。マッピングに関してだが、ゲームボーイの特性を考えてか、オートマッピングシステムを採用する。これは、キャラクターがすでに足を踏み入れた地点のみがメモリーされ、デュマピックの呪文により、マップ画面を呼び出せるというもの。またマロール使用時にも、このマップ画面は関わってくる。マップ画面内のすでに行ったことのある場所にカーソルを合わせてテレポート、つまり、未知の部分にはテレポート不可ということになる。座標入力のわずらわしさや、石の中に間違って飛び込むことがなくなるというわけだ。

後述するバトルシーンや呪文をはじめとして、ゲームボーイ版ウィザードリィは、パソコン版のシナリオⅤのアイデア、システムなどが数多く取り込まれている。迷宮内でシークレットドアを見つけるのには、今まではミルワ、ロミルワを使ったものだが、今回はかくし扉専用コマンドが存在する。迷宮でBボタンを押すとキャンプの前に、「トビラをさがす」コマンド状態になるのである。

迷宮のグラフィックにも多少の変化が見うけられる。左の写真を見ていただければわかるが、ファミコン版と違って、天井と床が真っ黒でなく、それぞれが描かれているのである。

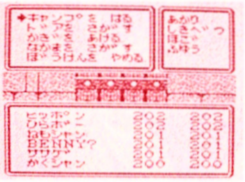
細かい話だが、迷宮内移動やコマンド処理などの操作感はずいぶん良くなったらしい。これもファミコン版を越えたのか…!?


↑デュマピックでマップを呼び出す


↑床や天井がグラフィック化された



↑ダークゾーン他、トラップもあり

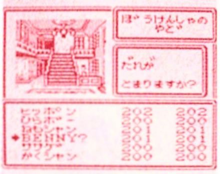

↑キャンプの１ステップ前コマンド

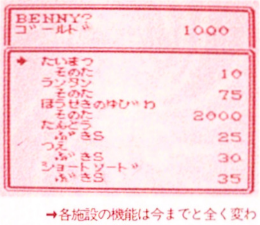
3 CASTLE 各施設は？

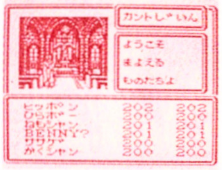
城内では、各施設、町はずれなどにビジュアルシーンが加わった。ボルタックや宿、ギルガメッシュなどは、基本システムの変化はない。訓練場には２、３の変更点が見られる。パーティを組むときとかに便利なように名簿内でキャラクターの順番を好きなように変えておける。

ゲームボーイならではの通信機能もいくつか考えているようだ。お金やアイテムの受け渡し、つまり高価なアイテムを通信でゆずることなどが可能になるわけだ。加えて、キャラクターの転送も考えているとのこと。友達のキャラクターを１人もらったりなんてことができるのだろうか。

➜ムードを崩さない程度に、と加えられたグラフィック。
⬇ボルタックのお買い物シーン。各アイテムはまだ仮のもの。下の説明はその種類を表している。







➜各施設の機能は今までと全く変わるところがない

※画面写真は開発中のものです。

4 FIGHT

弓を使う？

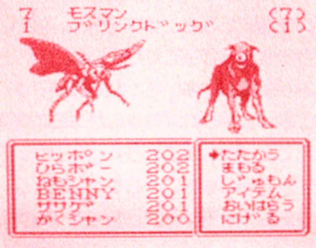
バトルシーンは基本的に今までと変わらない。が、パソコン版Ⅴに見習って、シーフに弓を持たせておくと攻撃に参加できるようになるとか、「かくれる」コマンドで、次のターンに敵の急所を攻撃できたり、といったところが加えられた。

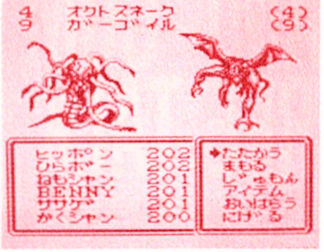
召喚魔法が使えるようになったのも注目すべきことだ。２種の呪文があり、両方とも、何種かの決まったモンスターの中から１体が呼び出せるらしいのだが、どうやら、術者のレベルによって呼び出せるモンスターが決定される方式をとりいれるらしい。どんなモンスターが呼べるのかは、まだ決まっていないとのこと。

戦闘時のグラフィックはファミコン版とは大分違う。画面上半分に複数のモンスターが表示され下半分がステータス。

ちなみに、戦闘時のコマンドのひとつに「おいはらう」というのがあるが、これはディスペルのこと。

全滅したキャラクターは置き去りでなく、カント寺院に自動的に戻される。





↑戦闘がスタートすると下部のステータスウインドウが、メッセージウインドウに切り換わる。敵にダメージを与えると、ファミコン版と違って、モンスターグラフィックがフラッシュする。ちなみに不確定グラフィックも健在だ

5 SPELL

新呪文？

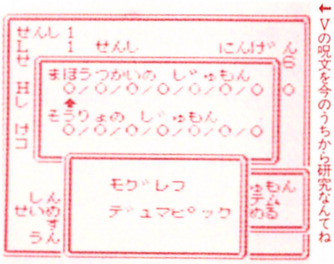
召喚魔法をはじめとして、パソコン版Ⅴから新呪文がいくつかピックアップされる予定だ。話によると、使えそうな呪文だったら、ほぼパソコンから引っ張って来ると思っていいとのことだ。

呪文の効果は変わるのだろうか。デュマピックやマロール、召喚魔法などはすでにパワーアップされることがわかっているだけに、他の呪文に関してもどんなアレンジがなされるのか気になるところではある。

パソコン版シナリオⅤから使われることがほとんど決まっている呪文は、リトフェイト、ロカラの２つだ。

リトフェイトは空中浮遊の呪文で、落とし穴だらけの道を進むときなど、イベント関係に使われる呪文らしい。

ロカラは攻撃用の呪文で、ラカニトのパワーアップ版とも言うべき、強力なスペルだ。



←Ⅴの呪文を今のうちから研究なんてね

みんながきっといちばん知りたいのは MONSTER & ITEM

ファミコン版でおなじみのモンスターやアイテム、プラス新しい種類がいくつか用意されているらしい。最も興味を引かれるこの２点に関しては今回ほとんど聞くことができなかった。まだ細かいバランスなどについて調整中なので決定していないらしい。ただし、今までのモンスターも、全て描き直す（原画・池上明子氏）とのことだ。

ところでみんなの声は

●最初に見た時は驚いた。何回か前の友の会で誰かが、「ゲームボーイで出れば」なんて言ってて、それがそのまま採用されたのか？　なんて思ったりもしたけれど…。

ところでリセット技はどうなっちゃうんでしょ。使えないならせめてエナジードレインと高レベルのメイジスペルの攻撃はどうにかしてほしいな。ゲームボーイなんだからいいじゃない。とにかく期待してまーす。　（大阪府・いちどれい）

●ちょっと待って、アスキーさん。ファミコンを差し置いてゲームボーイでウィザードリィを出すとはなにごとか。しかもオリジナルだって。そんなこと認めないぞーと言いつつもゲームボーイを買う予定を立てているオレ。

（神奈川県・オレは神だ）

●ゲームボーイ版ウィザードリィの画面を見て気付いたこと…

戦闘シーンに出ている悪魔っぽいモンスターがグレーターデーモンだとすればずいぶんやせたものだ。

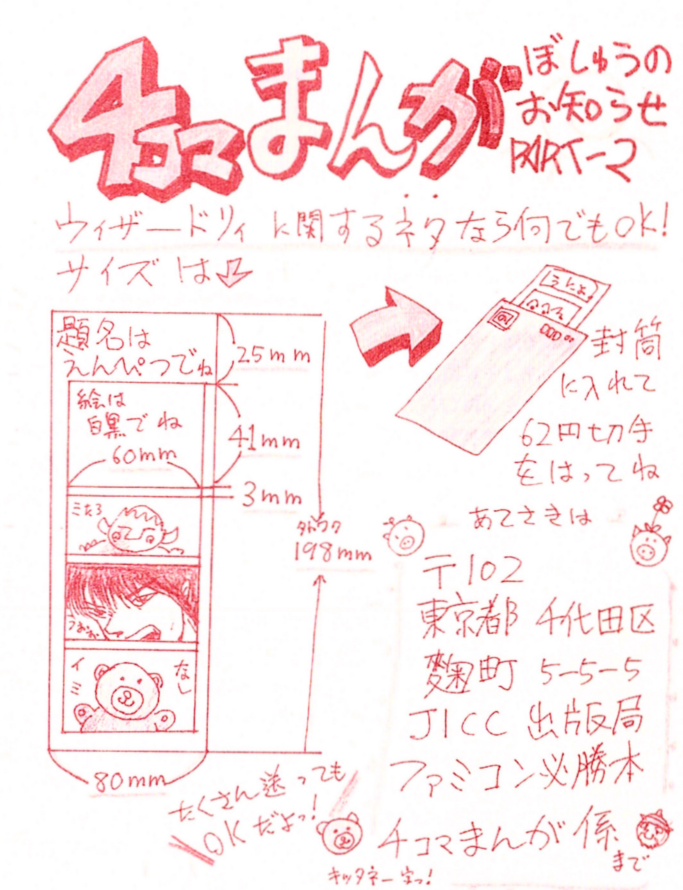
リルガミンの城がドラクエやSD外伝の城のように見えるのは気のせいか？

今回もファミコン版「Ⅲ」最強の「ウワサのアレ」は出るのだろうか？

（長崎県・ダーククラウド）

●もしも、ゲームボーイ版ウィザードリィでシナリオ＝２なんかを出すことになったらば、アスキーさんはもしかしてゲームボーイ２台つなげて転生させちゃったりするんでしょうか？

（宮城県・リッチーバレンス）



4コママンガ以外の投稿も大々的に募集中!! クォリティーの高いの、待ってるぞ!!

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

▶んで、今号からこのコーナー、好評により2Pに拡大しちゃいます。できるだけたくさんのご意見をのせたいと思いますので、みなさんがんばっていろんなこと書いてきてね。同人誌とかサークルの案内もOKですけど、トラブルは起こしちゃだめですよ。約束してくれる人だけはのっけてあげます。ではまた次号で……。と終わってしまえば楽なのだが、そーはいかのきんたま。はい。最初の方どーぞ。

(編集部)

さがせシリーズ！どこへ行っちゃったんでしょうね？「ベーブ」…（ベーブって歌手いたでしょ？）

（高知県・マセラ・サンダー・55歳）

▶こらこら、そこのおぢさん。そりゃあんたバーブ佐竹でしょうーが。あれ?BABEのことか。

(ハルク)

ファンタジー小説コンテストの募集が開始されたようですね。私も送ります。すでに作品は完成しているので、あとは送るだけ。あまり自信はないけど、とりあえず今年もよろしく。

（大阪府・雨樹義和・17歳）

▶お。昨年佳作の佐藤クンではないですか?期待してますよ。というわけで今のところまだ10数作。いつもメ切近くになるとどっちゃりくるんだわ。読むほうは大変だから、早めに送ってくださいねーなんてことはいいません。じっくり時間をかけていいもの書いてくださいねー。と書いたところですかずかと編集部に乱入してきたのは昨年おしくも次点のゲシュタルト崩壊（目黒高校1年）ではないか。「ただ走るだけをこんなにおもしろく、かつスピーディに表現できるとは驚き。キミは本当に14歳かね?」と手塚一郎氏も絶賛した天才児。よーく見ると色の黒いフツーのぼんである。彼女と温泉に行くのが趣味だなどとナマをいう。はい。今年もがんばってくださいね。あ、きみが編集部で書いてくれた原稿ですけどおソージのおばちゃんがゴミと間違えてどっかもってっちゃったみたいです。ごめんなさい。おや、なぜかリアクションが長いぞ。反省。はい次の方。

(ヒラ坊)

「スーパーファミコンのおかげです」を読んでうーむこれなら買ってもおもしろいかなーと思い始めた。しかし発売してすぐに買いに行く！などということはしないだろう。ディスカウントショップなんかで安くなったころソフトといっしょに買うんじゃなかろーかと…。でも、まあスーマリの4もやってみたいしイースのIIIもおもしろそーだし、楽しみなんだけどお。価格がねえー。みなさんのお声を聞いてからでもおそくはないのです……と思いますね。

（大阪府・大曽由美子・20歳）

▶ま、それも可でしょー。

(ハルク)

やっぱり必本はまじめなんだな…と思う。面白くないと言ってるんじゃないよ。とてもまじめにゲームとつきあっている感じが誌面からにじみ出てくる（おっとほめすぎか）。

（奈良県・澤井陽・社会人）

▶ぴーひゃらぴーひゃらぱっぱぱらりら。あーだめだわ。反省。

(マッキー)

ある日のこと、事故で夫を亡くした妻が寝ていると真夜中にどこからか、電話がかかってきました。受話器をとると、そこから流れてくる声は死んだはずの夫なのです。「今、家の近くの公園にいるんだ」そういって切れてしまいました。次の夜のことです。また電話がかかってきました。今度も夫の声です。妻はいたずらだと軽く考えていました。「今、玄関の前にいる」妻はいそいで玄関の戸を開けました。そこにはだれもいませんでした。再び夜がきました。電話が鳴ります。妻が受話器を取りました。すると「今、お前のうしろにいる！」

（埼玉県・長沢守・14歳）

▶ひえ――っ。じょー。

(あや)

ゲームボーイでウィズ？うちのゲームボーイは左右は端に線が入ってるんだよね。たぶん、はしっこの字が読めないんじゃないかなあ。

（神奈川県・高瀬清司・19歳）

▶それはたぶん液晶切れでしょう。最近そういう声が多いようですが、おもちゃ屋さんにお持ちになっていただければ任天堂のほうで修理してくれるようですよ。

(あや)

「そして愛する者の名を叫び」はこの猛暑にもかかわらずラストにゾクッと鳥肌が立つくらいでしたよ（エアコンのせいもあるが）

（千葉県・広長浩子）



↑北海道・清水そのみ・13歳

おおっ！てづか先生の小説だぁ!!いやあ、おもしろかった。なんたって、てづか先生の小説は「ファミコン誌にこんなの載っけていいの？」っていうくらい、えろちっくな感覚があるんだよね。そこがいいよね。やっぱり。でこれって、もちろん連載になるんだよね？がんばってね。

（北海道・D・KID ・17歳）

▶どーもたくさんの御意見ありがとうございました。しかし、えろちっくですかあ?こまったにやー。連載やめた。

(手塚)

ウェーブトレインのスーパーファミコン参入作は「人間失格」しかありませんね。絶対。

（東京都・松本康行・19歳）

▶ないない。絶対。ちなみに、ウェーブトレインってJICCのパソコンソフトのレーベルなんですよ。

(マッキー)

F14大編隊とイラク空軍のドッグファイトがみたい。

（福井県・小林富士夫・15歳）

▶こらこら。そんなこといっちゃだめだぞー。マッキーのお兄さんクウェートにいるんだから。本当だぞ。

(ヒラ坊)

ふざけんじゃさん、五味太郎氏の作品はどれも心をくすぐる秀作ばかりです。いい機会ですからこの際、彼の絵本や本をどれかひとつでも読んでみては？私は「ばった」をおススメします。（作品中99%が凝音でさし絵もとってても素敵です）

（広島県・藤田さやか・16歳）

▶ふざけんじゃさんはわかりましたか?あたしも読んでみよーっと。

(あや)

脱衣麻雀で熱くなるみそさんって以外とまともだったんですね。

（岩手県・八重樫由孝・15歳）

▶目がうつろですけど。

(マッキー)

ソフトスクランブルでマイト&マジックの事、書いていた原ロ一也さん、昔少年ジャンプの常連さんだった原ロさんですか？もしそうだったらうれしい。ファンだったんです。

（北海道・ノートウィング・17歳）

▶いっしょに仕事してるくろすにちょっと聞いてみたら、本人だそーです。かつての栄光はどこへやら、今やくろすに棒でつつかれながら原稿をかいてるらしいですよ。かわいそー。

(マッキー)

ホットゲーム・スキャナーは役に立った。その中でも特に役に立ったのは「川のぬし釣り」である。買おうと思っている。前にも魚つりのゲームがあったがあれよりもおもしろそーだ。これからもおもしろい記事を楽しみにしています。

（滋賀県・竹田健二・14歳）

▶わし、あの原稿書いたでござる。エンディングまでやってカンペキにデータだしたでござる。いいゲームでござる。

(忍者根本)

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

ある本にのってたんですが、来年の1月UFO にのった三島由紀夫が5億人の霊団をひきつれて現われるそうです。なんだか最近、世紀末的なムードがただよっているような気がする。

(静岡県・石川章広・18歳)

▶5億人かー。そりゃハデだわ。けっこう楽しみですね。

(ヒラ坊)

つ、ついにソルスティスを買ってしまった。必本ではちょっと評価が「何となく」という感じで不安だったが、初めて画面写真を見て「これは!」と思ったとおりのソフトだった。このソフトはこれからの未知の世界へ不安と期待を感じさせてくれた。はじめてRPG をやったときの感じと似ていた。うーん。その感じを何と表現すればよいか、自分の文章力のなさがなさけない。

(岐阜県・助川直也・16歳)

▶いや、よく分かります。誰にでもおすすめできるとはいわないけど、次の部屋に進むときのハラハラした感じはとてもよかったよね。

(あや)

ハッキリいってムカつくマイト&マジック(怒り編)

昨日、いちおうクリア。「あ、やっぱしIIを買わすのね」という終わり方ですねえ。ま、それはいいとして、このゲームって「目的」については不親切と言われているけど、操作性も不親切ですね。ウィンドウの開閉もノロイし、レベル・アップもまともにやりゃあ超ノロイ。レベル50すぎてもサッカバス、デモンキングに勝てんし、ふり向いただけで敵が出たり、ダメージでしょ?パソコンユーザーのために気使って、そのまま移植してるって感じで「ファミコン版」として考えてない。デモンキングのようにHPがバカ強で魔法はきかず、さわられたら灰になって、しかもバトル突入時、パーティがマヒするたあ何事だ!「ファミコン」には「ファミコンらしさ」っつーものがあるんだ。そのまま移しゃいいってもんじゃない。しかもウワサではパソコンよりもバトルが長~いと聞くが?まして小学生で期待して買った子に対して、どういうんだ!ファミコンってパソコンよりユーザー層の年代が広いんですよ!

(岐阜県・大森朋紀)

▶うーむ。反論がありましたら、どなたかどーぞ。お待ちしてます。

(ハルク)

MOTHER IIはいつでるんでしょうーか? by 糸井重里

(福島県・大久保将達・13歳)

▶まざーです。なんちゃって。てへ。

(マッキー)

9月11、12、13日は白根高校の学園祭(白根祭)である。クラス発表の演劇で担当の「雨宮先生物語」を上演する。学級委員長の私はとてもとても忙しい。2月になれば大学受験でひまがないので、夏休みを利用してこれを書いている。なお、これがのったら、一冊先生にプレゼントしたいと思っているので、学校にもっていってもおこらんでください。

(山梨県・山本紀和・18歳)

▶雨宮先生、おこらんでください。

(ヒラ坊)

さだやーまさんのオークがすき。ほしいなー♡多くいるんだから1匹くらい……ダメ?ヒポポタマ酢もすき。

(沖縄県・はやの・14歳)

◆わしゃ、さくやーまじゃがな。ほれもってきなさいって。オーク。ぽいっ。

(さくやーま)

ゲームとは酒・タバコと同じだと思う。体(目)に悪いとわかっていてもやめられない。だからゲームをするなという大人たち。まず禁酒、禁煙をしてからいってほしい。大人が見本をしめさなくてどうする!

(富山県・山岡正和・14歳)

▶ゴーインなご意見だこと。何事もやりすぎなきゃいいってことよ。でも、血圧高いけどな。

(ハルク)

ファミコンバラエティー劇場の復活を期待しています。人殺し以外ならなんでもやるっていうパワーが好きでした。

(和歌山県・西岡純生・14歳)

▶もしかすると、もしかするかも知れませんよ。うふ。

(マッキー)

いやー、いろいろありますねー。でもねー、ソフトなんてねー、半年もすりゃ安い所で、バカ安く売ってますからねー、新品同然のが。しかしねー、光栄のSLGはなぜかそうでもないんですねー。何で!?

(大分県・本田博志・15歳)

▶そのへんをすんずんとつっこむ新企画を次からやろうと思っているんですけど、なんか良い情報がありましたらおしえてくれるととってもうれしいの。

(あや)

ねえねえ、見ましたか?「ダンナ様は18歳」諸星和己と秋野暢子のヤツ。高3と36歳、年の差があってもねー。え~うらやましいですね、マッキーさん。

(鹿野恭弘・15歳)

▶たらちゃんだってOKよ。波平さんだっていいわ。

(マッキー)

前号の「スーパーファミコンのおかげです」の嘘ニューソフトストリート、とってもよかったです。特に「人間失格」と「SASHI BATTLE」はPLAYしてみたいと思うほどでした。どこぞのメーカーさんにぜひ作ってほしいソフトです。あと、このコーナーいっそこのまま連載化しません?読者から意見集めてみたりして。

(岩手県・宇伊座亜渡利威)

▶パソコンであの画面描いたのは、高橋キメラくんでした。才能あるでしょ。たいへんだったみたいですけど、おもしろいゲームのアイデアがあれば、またやっちゃいますね。

(マッキー)

ふろくのウイズ・ポスターに英文があるでしょ。いちおう自分なりに訳してみたんだけど、わけがわかんないからおしえてください。

(自分で訳してみたやつ)

星が輝く奇妙な真夏の夜
朝の日の出があなたの視力を撃った
地球は悪にそまった土牢
だがあなたは忠告と歩かなければならない……

(長崎県・沙羅・理修阿・14歳)

▶うわ。なんかすごいなー。でも、だいたいそんなもんです。はい。あれは私が書きました。

(野安)

▶とゆーわけで、スペースも倍になったんでみんなドンドンおハガキくださいなー。

▶いよいよ発売せまるスーパーファミコンですが次号も大特集!それから11月にはついに必勝本も大変身のウワサあり。じゃーねー。

第3回ファンタジーノベルコンテストのお知らせ

恒例となりましたファンタジーノベルコンテスト、今年もやります/

内容はゲームに関係あってもなくてもかまいませんが、面白いゲームのように素晴しい夢を見させてくれる小説を待ってます。剣と魔法のファンタジーだけでなく、SF、ホラー、ミステリー、その他、読む人を不思議な世界にひきつけてくれるような作品なら何でもOK。プロとしてデビューするチャンスもあります。この機に、日頃胸に描いている様々な夢を表現してみよう。君の力作をどんどん送ってほしい。

応募要領

●大賞/賞金10万円ならびに副賞1名。佳作5名。

●内容/ファミコン必勝本読者を対象とした短編小説(未発表のもの)。ジャンルは特に限定しません。

●枚数/400字詰め原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。

●しめきり/1990年10月30日必着

●発表/1991年1月第1週発売号誌上で発表

●送り先/〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ファミコン必勝本編集部ファンタジー小説コンテスト係まで。

※応募原稿は返却いたしませんので、必要な方はコピーをおとりください。また応募原稿の末尾にも住所・氏名・年齢・電話番号を必ずお書き下さい。

怪物博物館（映画編）THE MONSTER MUSEUM



連載㊲

ハルク・ホーガン

by 北枕獲

（怪物）ホーガンとハンセンが出演する珍作です

メッセは遠い…。てなワケで、8月19日、5年ぶりにコミケへ行った。んでもって、プロレス本とスワローズ本を買い漁ったのさ。さらに、その足で後楽園ホールへ赴き、全日本プロレスのサマーアクションシリーズⅡの開幕戦に燃え、鶴田と三沢の一騎討ちにつられて、9月1日、全日の武道館、特リンを衝動買いしてしまった…。8月4日、汐留レールシティのFMWでは、リングサイド最前列で爆発にビビってたし（にしたって"ノーロープ有刺鉄線電流爆破デスマッチ"ですぜ、あーた）、すっかりプロレス漬けになってる今日この頃なのです。

いやぁ、ホント、鶴田ってバケモンですなぁ。いま、日本で一番強いのは鶴田なんじゃないですかねぇ。あの無尽蔵とも思えるスタミナ、馬場をも越えた（笑）カウンターのキック、ジャンピングニー、バックドロップ、ラリアット、そんでもってエルボー!! 三沢や菊地、小橋もいいけど、やっぱ、全日の顔は鶴田だよね。

てなワケで、今回のお題はコイツです。

……………………………………………

ゴールデン・ボンバー
NO HOLDS BARRED
製作：マイケル・ラクミル　監督：トーマス・J・ライト　出演：ハルク・ホーガン／ジョアン・セベランス／カート・フラーゼウス／タイニー・リスター
1989年　アメリカ　92分
発売：バンダイ　¥15450

……………………………………………

なんつーか、WWFのアメリカンプロレスってのは、こーゆーもんなのかってことがよく分かる映画です。日本のハイスパートレスリングを見慣れてると、何これって感じ。まぁ、WWFって団体は、この映画でのホーガンの敵役ゼウスを、実際にデビューさせちゃうよーな団体だからねぇ（もちろん、この目論見は失敗したけど）。

でもね、この映画の見所は、なんつっても友情出演のスタン・ハンセンでしょう。ホーガンは全米で大人気のスーパースターレスラー、リップ役。一方、我らがスタンおぢさんの役どころは、怪しげな地下酒場で繰り広げられる賭けプロレスにたむろするレスラーの1人。これが、いい味出してんの。もしかしたら、こっちが地なのかなぁと思えるほど。ざんねんながら、ホーガンとのからみはないけど、ホーガンを食ってるスタンおぢさんなのさ。

とゆーワケで、前回予告したビッグ4は、必ず次回やりますんで。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR



連載53

至上の愛

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

友達の彼女はついに俺のものになった。そして…

「だってあのひと、あたしをだましたのよ。嘘ついてた」だから別れたの、そうつぶやいて美鈴はうつむいた。右手に巻いた包帯の白さが痛々しい。

あいつのせいで怪我をしたらしい。あいつはその後すぐに東京を離れ、いまどこにいるのか音沙汰なしだという。

なにが原因だったのか、それは聞かないことにした。あいつとは親友というわけでもなかったし、美鈴はこうしてシングルに戻ったのだから。

俺はずっと美鈴が好きだった。いつか美鈴を奪ってやりたい、この2年間それればかり考えていた。そばにいたい一心で、あいつとは友だちごっこをしてきたのだ。そのあいつが消えてくれた。チャンスじゃないか。

その日から、俺と美鈴のつきあいが始まった。焦るな、俺は自分に何度も言い聞かせた。当分のあいだは良き相談相手、友人の立場を守らなくてはいけない。少しずつ、美鈴の気持ちをこちらに向けさせるのだ。

映画や食事に誘い、動物園や遊園地に連れだした。帰りは遅くならないように気をつけ、駅まで送るだけできれいにさよならした。下心はないと印象づけるのに、どれほど苦労しただろう。

美鈴が心底たのしそうな笑顔を見せるようになったとき、あともうひと押しだと確信した。あいつとの思い出は、日に日に薄らいでいっている。

そして今日、俺は美鈴を飲みに連れていった。つきあいだして初めてのことだ。ほろ酔い機嫌の美鈴は、時間のたつのも忘れたようにはしゃいだ。

かなり遅くなったので、部屋の前まで送っていくと言うと、美鈴は俺をじっと見つめてこくんとうなずいた。なにもかも思惑どおりだ。

駅をおりて、人気(ひとけ)のない道をふたりして歩いた。しばらくすると、美鈴が腕を俺の腕にからめてきた。頭を肩にもたせかける。豊かな髪の清潔そうな匂いが、俺のなにかをはじけさせた。

「好きだ。死んでも放さない。食べちゃいたいくらいだ」思いきり美鈴を抱きしめた。あっ、小さな声をもらしただけで、美鈴は腕の中で震えている。

そっと体を離す。見あげた美鈴の目がうるんでいた。「嘘じゃないのよね。信じていいのよね？」

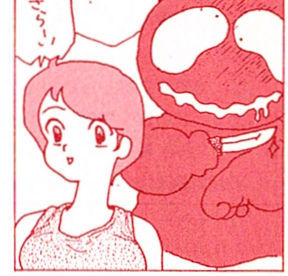
「あたりまえだろ」おまえに勝ったぜ。心の中で、俺はあいつに叫んでいた。

「うれしい」美鈴はバッグをあけてなにかを取りだした。

ナイフだった。

刃をひらいて右腕をえぐる。鮮血がほとばしった。

「じゃ、食べて、あたしを」



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載㉘



業界の話

by 亀仙松っちゃん



スーマリ・クラブが業界を左右するって？ ほんまかいな？

このところ合併号が続き、なかなか書くチャンスがこなくて、ちょっぴりフラストレーション気味だったんだけど、やっと順番が回って来たっ！

考えてみりゃ、番が回ってこないってことは、書かなくていいんだから楽で、ラッキーといやあラッキーなんだけど。人間は、ないものねだりの得意な動物。なくなったりするととたんに「やりたい」なんて思ってしまうんだな、これが。で、いざ自分の番になると前と同じようだったりして。デヘヘ。

そういやぁ、大昔、まだワシがめんこいご幼少の頃。中間や期末テストがある度にたいした勉強もしないままテストに挑んでたっけ。いつものとおり、お約束どおり、後で寂しい気持ちにさせられるのだった。そこで必ず決まって毎度考えることがあったね〜。

「次回からは、数週間前から勉強していい点数取るぞーっ！」

なんてね。予定表作って、アンチョコ買ってと大忙し。もちろん、アンチョコはアンパンやチョコレートじゃなく、参考書ね。でも、そんなんも買っていたかも知れないな。ひととーり集めるとひと安心。こ〜れで準備ＯＫ！

「明日からは気合いいれてやるぞっ。疲れていちゃあ、勉強にならない。ここは、明日のためにひとつグッスリと寝ることにしよう」

などと、ワケのわからん理由を自分に言い聞かせ、床に入るのじゃった。そして、あくる日も、そのあくる日も。で、またしても試験当日になる。今も、昔も変わらぬパターンで生きているワシじゃった。

◆　◆　◆

２ヶ月ぶりの登場なので、前回の話し忘れちまっている人もいるんだろうけど、平気っ！ これからがカキョー！ もちろんカキョーといっても中国人の出稼ぎじゃなくて、盛り上がってくるつーこと。

ゲーム業界の今後を左右するかも知れないところの「スーパー・マリオ・クラブ」(以後スーマリ・クラブと略す)について、ここからが核心部分。

「スーマリ・クラブ」の内容説明があった、任天堂関連のゲーム発表会「初心会」にどんなゲームが出品されて、どんなことを任天の社長さんが言ったかは本誌特集記事ページを見てほしい。ここじゃぁ、そこで発表された「スーマリ・クラブ」について、ちょこっと掘り下げて考えてみることにしよう。

◆　◆　◆

任天さんの社長さんがおっしゃるには、たくさんのソフトが毎月しこたま発売されて、問屋さんやおもちゃ屋のオッサンたちがどれを仕入れていいのか判らなくなってきているとのこと。で、ガイドになる情報を任天堂さんが独自の方法で編纂。おもちゃ業界の人にデータを知らせるというシステムが「スーマリ・クラブ」、となるらしい。

ここで言うところのデータってーのは、発売前に約2500人からなるモニターにゲームをさせ得点を出すこと。

出てきたデータを株式なんかで使ってる「ファミコン・トレード」のようにポスト・コンピュータと末端機器としてのファミコンのやり取りで情報を送るって寸法。た〜しかにこれなら、何も知らないおもちゃ屋のオッさんなんかはかなり楽ちん！

◆　◆　◆

ここまで聞いていると、フムフムと思わず頷いちゃうのだけれど、冷静になって考えて見るとチッとばっかり自分たちのことしか考えていないような気がしてくるんだな、これが。

っていうのは、ファミコンのソフトに得点を付けるなんて作業、必本を初め専門誌のオハコの分野だし、どのメーカーからいくらで発売される的なデータだって十分すぎるほど、どの雑誌にも掲載される。載るスピードだって、ソフトができる数ヶ月前からとやたら早い！ 十分これらの情報で、おもちゃ屋のオッさん等が仕入れの目安になるはずなのに。

ならばナゼ、任天堂さんはここまでしなくてはいけなかったのか？ チョイと考えてみることにしよう。

◆　◆　◆

社長さんのスピーチにもあったように、ここ最近ファミコン、特にゲームボーイの売上がかんばしくない。まっ、粗製濫造ということもないんだろうけど、毎月数十本も出るソフト。できの悪いのもあることは確か。特にゲームボーイなどはその最たるやで「テトリス」専用機化している。

そりゃぁ、メーカーも売るために努力していないわけでもないけど、売れないから任天堂さんをはじめ雑誌社なんかにもイロイロとクレームを出してくる。特に必本で言うところのソフトスクランブル、ファミ××のクロスレビュー等のソフトを評価する記事にね。

メーカーにしてみれば、ウン千万と数年かけたソフトを低い評価されて売れなきゃ大変なこと！ まあハッキリ言って、本当にできの悪いのや評価以前のもあるんだけれどねえ。それでもメーカーにしてみればつらい。

で、考えだされたのが「スーマリ・クラブ」。個人レベルで、良いの悪いのって評価するよりたくさんのモニターの人たちを使ってよりクオリティや信頼度の高いのが作れるのだろうかねえ？

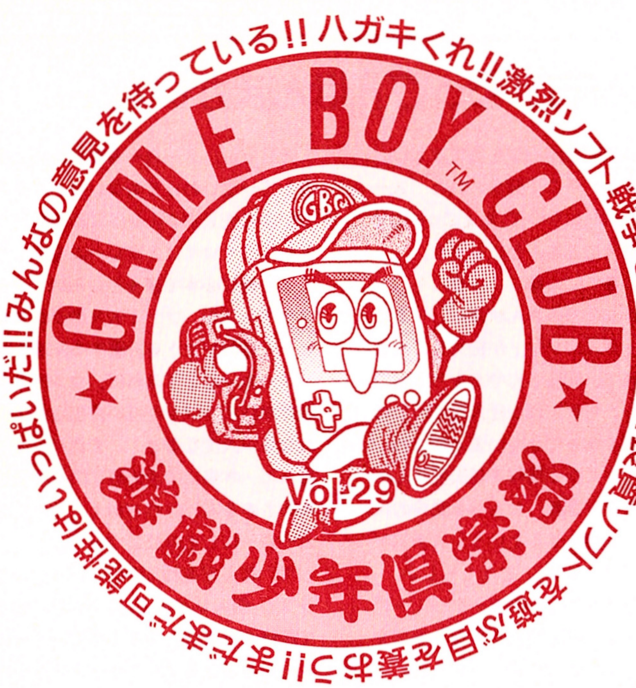
質の高いソフトは、何千人の人たちがプレイしたって「良い」と答えるだろうし、逆につまんないソフトは「つまらない」と答えるに決まってる。

それに、１年に数本しかソフトを買わない人の評価と、しこたまゲームをしている人の評価じゃ大分変わってくるはず。さらに同じゲームでも、ＲＰＧの好きな人の評価とＡＶＧの好きな人の評価でも違ってきて当然！

今までだったら、好きな雑誌やライターの書いていることを信じて買っていればよかったのだけれどこれからは何を信じてソフトを買うか、ユーザーの人たちが考えなくてはいけない時代に突入するぞっ！

この項続く





ファミスタ

■ナムコ■9月14日発売■¥3500(税込み)

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
1M	パスワード	スポーツ	2P対戦	——

おなじみファミスタファミリーの流れを組む対戦型野球ゲームだ。ファミスタファンには待ちに待ったゲームボーイ版の登場である。

本日発売記念14チーム全データ公開

いよいよゲームボーイ版「ファミスタ」が今日ヒッポンと同時発売となった。そこで、14チームの最新データを一挙公開しよう。このデータを有効に使ってファミスタリーグの優勝をめざすんだ。

試合イニングは9回と5回の2通りあって、電車やバスの時間に合わせてチョイスすることができるのもゲームボーイならでは。球場もドームとなかはら球場の2つ。パスワードを使って栄光のリーグ優勝を勝ち取ろう。

14チーム全データ

G ガイアンツ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	右	おおかたい	両	・282	4	14
2	遊	かわいいい	右	・250	6	10
3	中	くろます	左	・346	20	8
4	左	はり	右	・284	30	8
5	二	しのつたき	左	・306	6	8
6	三	おかたき	左	・268	10	8
7	一	こめだ	左	・292	20	12
8	捕	なかま	右	・250	10	12
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	ぶうん	右	・290	24	8
	外	よしむり	左	・290	20	6
	外	にしおは	右	・256	8	10
	外	いもうえ	右	・284	12	8

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	さかと	右横	1.50	144	12	12	8	17
先発	くわわ	右上	2.40	146	12	4	4	10
先発	まきはは	右上	2.40	144	12	4	8	10
先発	みやもも	左上	4.10	138	4	8	4	6
リリーフ	ここだ	右上	3.10	136	10	4	4	4
リリーフ	きじ	右上	3.20	148	8	4	8	4

D ドラサンズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	遊	たつまき	左	・260	6	15
2	中	ひつころ	右	・270	20	12
3	左	かわはは	左	・282	8	8
4	一	おみあい	右	・320	36	8
5	二	うお	右	・294	24	10
6	三	ばんす	右	・290	20	8
7	右	でずて	左	・260	16	8
8	捕	なかむり	右	・260	6	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	はいほう	左	・238	14	6
	内	にむやお	右	・278	8	8
	内	さいとと	右	・234	6	6
	内	ひろはち	右	・264	8	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	にしもも	右上	1.90	138	10	12	10	12
先発	やまもも	左上	3.10	140	8	8	10	8
先発	こなつ	右上	3.90	144	6	4	8	6
先発	おによ	右上	4.50	140	8	8	8	6
リリーフ	よか	右上	5.00	150	4	4	4	2
リリーフ	かくけん	右上	3.10	148	12	4	12	4

C カーズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	遊	のむり	両	・258	6	15
2	二	しやうた	両	・322	2	16
3	中	たかたわ	右	・292	14	12
4	左	やんだ	両	・300	36	10
5	右	あれち	右	・280	24	10
6	一	こばや	左	・292	20	10
7	三	みすあみ	右	・254	8	10
8	捕	たつかや	右	・250	6	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	にすだ	左	・288	12	8
	外	やまさひ	両	・268	10	13
	外	おさまい	左	・264	12	10
	外	なかひま	左	・260	8	12

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	かわふち	左上	2.60	144	8	12	4	10
先発	おおによ	左上	2.70	142	10	12	10	9
先発	なかほみ	右上	3.70	142	8	4	8	7
先発	きたへふ	右上	3.80	138	10	8	6	7
リリーフ	ささかま	右上	4.00	144	8	4	4	3
リリーフ	つた	右上	2.90	148	4	4	12	4

W ホイールズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	右	よこまち	左	・260	2	10
2	遊	たかはひ	両	・250	4	13
3	二	ゆたきや	左	・292	8	16
4	一	まいなあ	右	・250	24	8
5	左	ばちよ	右	・312	14	8
6	中	やまたき	左	・298	6	14
7	三	ゆみず	右	・252	2	6
8	捕	いちかか	右	・242	6	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	内	やしろ	右	・256	6	6
	捕	みやあと	左	・274	2	10
	内	ちようち	右	・270	2	10
	外	ひろかし	両	・266	4	12

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	なかやや	右上	4.20	144	10	4	4	6
先発	にら	左上	3.50	136	10	8	10	7
先発	さいほう	右上	3.60	138	8	8	10	7
先発	かけほた	右上	3.90	140	8	4	10	6
リリーフ	のむり	左上	5.00	142	8	4	4	2
リリーフ	えんど	右上	4.50	140	8	4	10	3

S スパローズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	二	となりの	両	・264	6	16
2	右	やだな	両	・250	4	13
3	一	ひほさわ	右	・272	24	12
4	中	まふいん	左	・290	30	8
5	遊	いけいけ	右	・262	32	12
6	左	あらり	左	・272	6	10
7	三	すま	右	・264	8	6
8	捕	はたた	左	・264	8	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	すきおら	左	・272	14	6
	外	くりあま	両	・274	2	10
	捕	やえかせ	右	・268	8	6
	外	こがあ	右	・252	8	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	きやおす	右上	2.90	144	12	4	8	9
先発	ばすた	左上	3.00	140	10	12	8	8
先発	おばに	右上	4.10	138	8	10	8	6
先発	かとうふ	左上	3.20	138	4	10	6	8
リリーフ	かわさし	右上	4.50	144	8	4	8	3
リリーフ	いこう	右上	4.50	142	8	8	6	3

T タイタンズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	三	わあだ	右	・292	2	15
2	中	なたの	左	・260	10	10
3	二	おかけ	右	・284	28	10
4	一	はりす	右	・274	40	6
5	右	あゆみ	右	・266	18	10
6	左	やお	左	・282	8	8
7	遊	やき	右	・240	16	8
8	捕	しまあに	右	・210	4	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	しようの	両	・274	6	15
	内	とまれ	右	・268	6	6
	内	やたわき	右	・266	2	8
	外	かなまり	左	・266	4	8

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	きいろ	右上	3.20	142	10	10	10	8
先発	なかみし	右上	3.70	140	10	6	10	7
先発	いのくま	左上	4.30	140	8	4	4	6
先発	なかたこ	左上	4.70	140	4	8	4	5
リリーフ	いけよ	右上	5.00	138	6	6	4	2
リリーフ	のだて	右上	3.60	144	8	4	10	3

M メジャーリーガーズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	中	りつきい	右	・324	32	18
2	三	ほくす	左	・360	24	8
3	一	くろうく	左	・364	44	10
4	左	かんせい	右	・300	54	15
5	右	ほけと	右	・370	30	15
6	二	さんど	右	・320	50	13
7	遊	おすみす	両	・304	22	17
8	捕	さんちこ	右	・266	36	12
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	みつける	右	・322	68	8
	内	ひるだ	右	・302	38	6
	外	すとろう	左	・256	50	12
	外	ほう	右	・286	52	16

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	らいおん	右上	1.20	154	16	10	4	21
先発	せいば	右上	1.00	150	14	14	10	25
先発	すちあと	右上	1.30	152	16	8	12	19
先発	らんぐ	左上	1.40	150	8	14	8	18
リリーフ	えかすり	右横	1.60	148	16	12	12	8
リリーフ	でひす	右上	1.80	152	10	16	12	7

L ライオネルズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	二	つち	右	・288	4	16
2	右	ひらよ	両	・284	6	15
3	中	あきかわ	右	・286	36	16
4	一	きよすく	右	・284	34	10
5	左	てすと	両	・258	34	10
6	三	いしけり	右	・278	18	16
7	遊	てなべ	右	・286	8	14
8	捕	いこう	右	・248	10	8
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	よしはけ	左	・272	6	10
	外	おにうた	両	・252	2	10
	外	えひ	左	・248	6	6
	内	となりの	右	・222	4	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	なへきゆ	右上	2.10	148	12	4	10	12
先発	なへとみ	右上	2.80	148	12	4	4	9
先発	かき	右上	2.70	146	10	8	8	9
先発	くろう	左上	3.90	142	6	12	4	6
リリーフ	まつあに	右下	3.50	138	8	4	10	3
リリーフ	かおり	右下	3.40	138	8	8	6	3

Bu バッカルーズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	二	おおいい	右	・278	8	15
2	中	あらり	左	・304	8	10
3	左	ぶらと	左	・270	42	10
4	一	とれいら	左	・270	34	8
5	右	すずき	右	・276	20	8
6	三	かねむり	右	・254	12	8
7	遊	よねさと	左	・244	8	10
8	捕	やまひた	右	・246	8	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	なこね	右	・240	12	10
	外	むらたみ	右	・274	10	8
	内	こせい	左	・214	4	6
	内	まきき	右	・232	6	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	むぎの	左上	1.60	148	12	8	12	16
先発	おも	右上	2.50	146	8	4	12	10
先発	おのの	左上	2.90	142	10	8	4	9
先発	やまたき	右上	3.20	142	10	4	4	8
リリーフ	さとひて	左上	4.20	138	8	8	8	3
リリーフ	ほしい	右上	3.10	146	8	4	10	4

F ファイヤーズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	中	すずき	左	・256	8	16
2	二	しろい	両	・240	6	16
3	左	ぶるあ	右	・308	28	10
4	一	ういんた	左	・290	34	8
5	右	にいしま	右	・270	18	8
6	遊	こゆき	右	・248	10	8
7	三	へるしい	右	・240	10	10
8	捕	ためら	右	・258	12	8
9	投	——	—	・150	0	8
代打	内	ふろや	右	・274	14	10
	外	しまたま	左	・282	4	14
	内	こからし	右	・262	6	8
	内	こがあ	左	・276	4	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	にしせき	右上	2.10	148	12	6	10	12
先発	しばは	右上	3.60	140	8	8	10	7
先発	さとせい	右上	3.20	140	8	4	8	8
先発	つも	右上	4.70	144	8	4	4	5
リリーフ	さかや	左上	4.50	140	6	10	4	3
リリーフ	たけたけ	右横	4.10	138	8	8	4	3

H ホーネッツ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	遊	ゆがみ	右	・274	8	15
2	三	ささい	左	・248	16	14
3	中	ききかわ	右	・258	24	12
4	二	はなな	両	・282	28	8
5	一	あつふる	左	・260	32	8
6	左	やまもも	左	・296	16	14
7	右	ふしひろ	右	・240	14	6
8	捕	うつだ	右	・252	4	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	たかうな	右	・240	8	6
	外	わたい	左	・276	4	10
	内	こがあ	右	・248	4	10
	内	もりやさ	右	・242	4	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	かとうふ	右上	3.40	144	10	6	4	7
先発	よしとよ	左上	4.80	142	4	12	4	5
先発	むらら	右上	4.00	142	8	4	4	6
先発	ふじに	右上	4.80	140	8	8	8	5
リリーフ	やまかす	右上	3.80	138	8	8	6	3
リリーフ	いもうえ	右上	3.50	142	8	6	8	3

B ブラボーズ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	三	まつなな	両	・310	16	14
2	二	ふくろ	右	・286	8	13
3	一	ふうまん	右	・318	34	6
4	左	もんたえ	左	・304	36	6
5	右	いしみえ	右	・288	22	6
6	中	ふさい	左	・290	26	8
7	遊	こがあ	右	・248	6	10
8	捕	なかのし	右	・228	6	6
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	もとみし	右	・280	6	12
	外	みなみ	右	・262	4	12
	内	やまこえ	右	・242	4	8
	外	くまによ	左	・250	6	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	ほびの	左上	2.30	140	6	14	10	11
先発	さとお	右上	3.80	138	8	6	10	7
先発	やまおり	右上	4.10	142	10	6	8	6
先発	たふまん	左上	3.20	138	8	8	8	8
リリーフ	やまそと	右上	3.30	138	8	6	10	4
リリーフ	さかや	右横	3.00	140	10	4	10	4

O オリエンツ

打者

打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	中	にしむり	両	・278	4	16
2	右	やこた	左	・284	4	15
3	一	あいはう	左	・294	14	10
4	左	らんほ	右	・292	38	6
5	三	はつひた	右	・244	10	8
6	二	かみかみ	左	・278	8	10
7	遊	さとけん	右	・276	10	10
8	捕	ふくさは	右	・200	2	8
9	投	——	—	・150	0	8
代打	外	よしひほ	両	・278	12	15
	外	ふるかか	右	・248	8	8
	捕	さいこう	右	・240	4	6
	内	もにた	右	・230	2	10

投手

タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	むらちよ	右上	2.20	146	10	8	10	11
先発	しよう	右上	3.80	142	8	8	8	7
先発	うきしま	右上	3.00	140	10	6	10	8
先発	そのかか	左上	4.80	140	4	8	8	5
リリーフ	こがあ	右横	4.50	144	10	4	6	3
リリーフ	こみあま	右上	4.50	140	8	4	4	3

N ナムコスターズ

打者

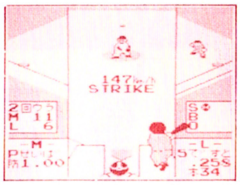
打順	守備	名前	打席	打率	本塁打	走力
1	中	ひの	左	・260	4	22
2	遊	まひい	左	・260	6	13
3	左	かけきよ	右	・280	16	8
4	三	はつく	右	・300	28	8
5	二	ぎる	右	・280	14	10
6	右	たろすけ	右	・270	14	8
7	一	さんとら	左	・270	16	6
8	捕	ばこ	右	・240	4	12
9	投	——	—	・150	0	8
代打	内	わきやん	左	・250	18	8
	外	わにわに	右	・260	6	8
	内	りようま	右	・240	10	8
	外	あほろん	右	・250	4	10

投手

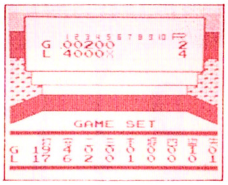
タイプ	名前	投法	防御率	速球の平均値	R	L	F	スタミナ
先発	らつふ	左上	3.80	142	4	12	4	7
先発	すういと	右上	3.90	136	10	8	8	6
先発	すずか	右上	4.60	140	8	4	4	5
先発	ふおとら	右上	4.70	138	10	4	6	5
リリーフ	わあすた	右上	4.60	138	4	10	4	2
リリーフ	きらはち	左下	4.40	140	10	12	4	3

華麗なるファインプレー、「オーマイガーッ」って嘆きたくなるエラーや珍プレイもしっかりインプットされて、野球のもつ楽しさ悔しさがダイレクトに伝わってくる。

本物の野球観戦に持って行くとワン



←147kmの速球でカラ振りにした瞬間。防御率1・00はダテでないのだ！

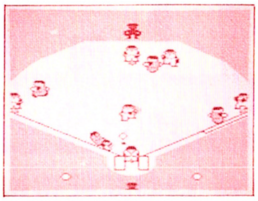


←電車の中でプレイするように5回終了モードがあるのだ

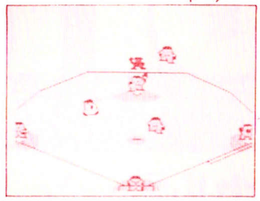
野球にエラーはつきもの!?

サイドゲームになっても、ファミスタで緊迫した試合をプレイできる！ なんてネ。

名迷場面もふんだんに盛り込まれた本格派の野球ゲームなのだ。



←ホームでのクロスプレイ。ヘッドスライディングで突入！



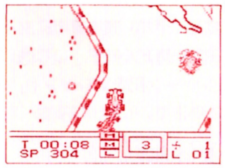
→ヒットを打って2塁を欲ばってアウトになってショボン

F1ボーイ

■アスク講談社■9月28日発売■¥3300(税込み)

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
512K	なし	レース	2P対戦	100%

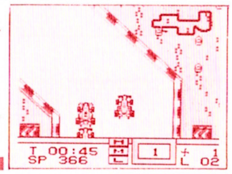
上空から眺めた平面タイプのカーレースゲームだ。F1 16戦をインプットしたコースでチャンピオンをめざす。16戦の対戦レースも楽しむことができる。



←コーナーでインをついて抜くのが追い越しのポイントだ

過激なバトルでポイントゲット！

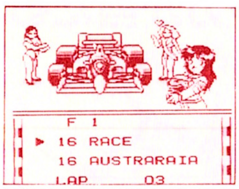
本戦では8台のF1カーによるバトルが展開される。このバトルは過激で、セナとプロストの抜きつ抜かれつの展開が随所に出現するはずだ。縁石に乗り上げたりコースアウトするとスピードダウン。スピンすることもあるが、マンセルばりの3回転の危機回避なんて芸当もシミュレートされているぞ。



→ブレーキングをギリギリまでおくらせてトップに出た瞬間だ！

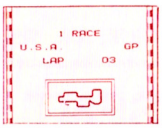
エンジンも豊富だ

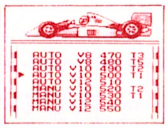
オートマチックV8が2基、V10が2基、V12が1基、マニュアルはV10、V12がそれぞれ2基用意されている。



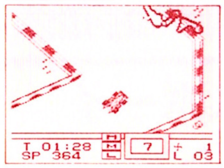
←F1のほかにもF3000もプレイできるのだ

ちょっとショートコース





鈴鹿サーキットを走ってみるとコースが実際よりかなり短いことがわかる。2コーナーはなくS字になったり、ヘアピンがなかったりシケインがヘアピンのようだったり。減速がポイントだ。



←鈴鹿サーキットのシケインの入口ほとんどヘアピンなのだ



→トップになると9ポイント。以下64321ポイントとなる

バルダーダッシュ

■ビクター音楽産業■9月21日発売■¥3400(税込み)

容量	バックアップ	ジャンル	プレイ方法	ロム完成度
512K	コンティニュー	PZG	2P対戦	100%

フィールドの落ちてくる岩を避けながら、あちらこちらに散らばっているダイヤモンドを取って出口を見つけて脱出するパズルゲームだ。

移動の仕方が運命の分かれ道

ダイヤモンドを集めるフィールドは4つ。どの世界でも指定された数のダイヤモンドを集めなければならない。でも、取り方を間違えると上から岩が！



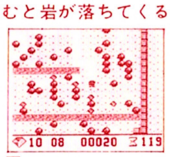
←岩の世界でダイヤモンド集めなのだ



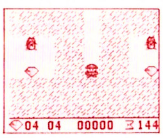
→4つの世界はどこもシビアなのだ

頭を使って取りましょう

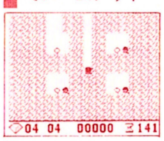
ダイヤの上に岩があると、ダイヤを取った後、下へ進むと岩が落ちてくる。だから、左右に移動しなければダメ。岩とダイヤが密集してくるとかなり頭を痛めるぞ。



↑セレクトボタンでズームアウト



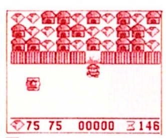
↑ペンギンは追いかけてくるゾ



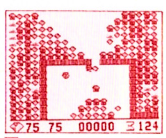
↑ペンギンにぶつかるとアウトだ

いろんなトリックが！

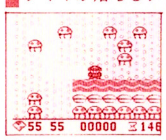
4番目のステージには岩の代りにタコがいて、アメーバーが増殖を始める。ダイヤもどこかに隠されていて、みつけないといけないのだ。氷の世界では岩の代りに敵が動くし、ジャングルでは家がダイヤといっしょにばらばら落ちてくる。危険な世界がいっぱいだ。



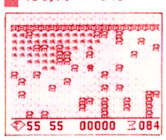
↑草を取ると家とダイヤが落ちるゾ



↑ジャングルの中は家がいっぱい



↑時間がたつとクラゲ増殖！

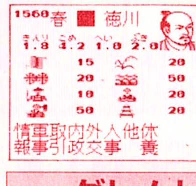


↑海の中はクラゲがいっぱい

信長の野望

■光栄■10月10日発売■¥5800(税込み)

歴史物ウォー・シミュレーションゲームの登場。戦略を練って挫折した信長の天下統一の野望を達成するのだ。

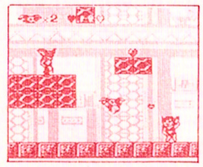


←戦略を駆使して富国強兵策をとって、全国制覇を成しとげるんだ

グレムリン2

■サン電子■12月21日発売■¥3400(税込み)

グレムリンがいろんな仕掛けのあるステージを進んで行くアクションゲーム。グレムリンがとにかくかわゆい。

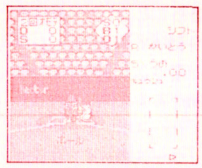


←グレムリンの動きとキャラがとってもかわゆくて好きになりそう！

エモやんの20倍プロ野球

■ヘクト■11月中旬発売■¥3800(税込み)

アクションをなくして、データと戦術を重視した野球シミュレーションだ。監督気分で采配をふるおう。

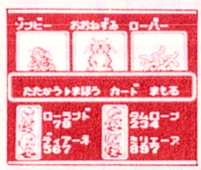


←バッターとピッチャーの駆け引きが魅力の野球シミュレーションだ

モンスターメーカー

■ソフエル■12月発売■¥3500(税込み)

人気カードゲームのゲームボーイ版。カードをめくりながら進んでモンスターと戦うという新趣向カードRPGだ。

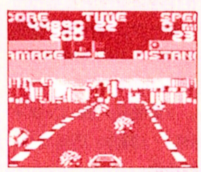


←戦闘シーンはカードシステムによって勝敗が左右されるのだ

チェイスH.Q.

■タイトー■発売日未定■価格未定

ゲームセンターでおなじみのレースゲームだ。目的のクルマに体当りして破壊する過激な3Dカーチェイス。



←路上にある障害物に気をつけてクルマを追いつめるんだ

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION
INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT カルボーン

牛乳２本分のカルシウムが含まれているカルシウムキャンディ「カルボーン」。商品パッケージに入っている「プレイカード」はカードマニア大喜びの折ったり曲げたりして遊べる全24種類。カードによっては友だちをビックリさせたり、笑わせたりすることができるし、ひとりでも楽しく遊べてしまうおもしろカード、今なら１パックにもれなく１枚ついてくるのだ。

その「プレイカード」入り「カルボーン」５パックを読者の中から抽選で10名にプレゼント。

応募方法は官製ハガキに住所、氏名、年齢、学年を明記の上、〒108 東京都港区三田３―13―16 三田43森ビル10F ＪＣ内「カルボーンキャンペーン記念プレゼント」ファミコン必勝本係まで。9/30消印有効

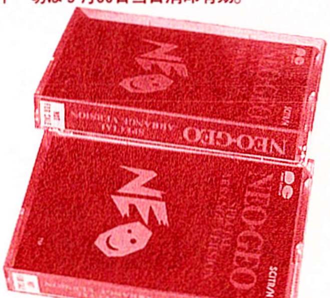


PRESENT NEO GEO

家庭のモニターがそのままゲームセンターの筐体と化すＳＮＫのゲームシステム「ＮＥＯ・ＧＥＯ」のゲームサウンドを収録した「ＮＥＯ・ＧＥＯ　サウンドパワー」アレンジバージョンのカセットを必勝本読者５名にプレゼント。

このカセットはポニーキャニオンの販売促進用に製作されたものであるから当然非売品。持っているだけで自慢ができるのだ。収録されているのは「ベースボールスターズ・プロフェッショナル」と「ＮＡＭ―1975」の数曲を選曲・アレンジしたもの。「ＮＥＯ・ＧＥＯ」の迫力がステレオで楽しめるぞ！

応募方法はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、〒564 大阪府吹田市豊津町18―８ 株式会社ＳＮＫ「カセットプレゼント係」ファミコン必勝本まで。〆切は９月30日当日消印有効。



GOODS ケースボーイ

ゲームボーイの特長といえば屋内・屋外問わずプレイができること。しかし屋外でゲームボーイを持ち運びする時にゲームボーイが裸のままだと落っことしたりぶつけたりしてしまう危険があるよね。そんな心配もこのコナミの「ケースボーイ」があればもう平気。この「ケースボーイ」はショルダーストラップ付きで肩かけタイプのキャリングケース。装着した状態のままプレイ、ソフトの交換もできるのだ。1500円（税抜き）で現在発売中。



PRESENT テレカが当たる

「かわいいっ！」と巷のＯＬたちに人気のＳＤ（スーパーデフォルメ）ウルトラマン。そのＳＤウルトラマンが登場する「ウルトラマン倶楽部２」のゲームミュージックのアルバム「ＧＡＭＥ ＭＵＳＩＣ　ウルトラマン倶楽部２」（ＣＤ ￥2500、ＣＴ￥2300、各税込み）の発売を記念して必勝本読者５名にテレフォンカードをプレゼント。

〈あて先〉〒153 東京都目黒区大橋１丁目８―４ ポリドール株式会社 邦楽本部「ウルトラマン倶楽部Ｈ係」

当然このテレカは非売品なので持っているだけでイバれるゾ。

応募の〆切りは９月30日当日消印有効



⬅二等身のキャラクターが人気のひけつ。スーパデフォルメの「ウルトラマン倶楽部」

VIDEO ウルトラマンG

1966年といえば何の年だかわかるかな？ そう、あのウルトラマンが初めてテレビに登場した年なのだ。以来24年、人気を保ち続けたこのスーパーヒーローは御存知の様に帰ってきたりいろんな弟が出てきたり、タイでハヌマーンと一緒に戦ったり数々の遍歴を繰り返してきたが、今度は海外で生まれ変わったのだ。

今度のウルトラマンはオーストラリア生まれ。円谷プロが海外ＳＦＸ技術陣と手を組んで超カッコイイウルトラマンとなったのだ。舞台はニューヨーク。ウルトラ警備隊はＵＭＡ、隊員も外人。この逆輸入ウルトラマン、一見の価値はあるぞ!!

「ウルトラマンＧ（グレート）」〈発売元〉㈱バンダイ ￥12000（税抜き価格）〈製作〉円谷プロ、ウルトラマン製作委員会



NEWS ジャングルウォーズ

ポニーキャニオンより発売されるゲームボーイソフト「ジャングルウォーズ」のイメージソングのレコーディングが行われた。歌うは少年ジャンプのジャンプ放送局でおなじみチサタローンことよこやまちさちゃん。今回のレコーディングではエンディングテーマソングを収録。ＰＳＧから弦楽奏まで入ったちょっと変わった構成となったのだ。このイメージソングＣＤはゲームソフトの発売に先がけて12月21日に発売予定。来年のゲーム発売を待ちきれない人に朗報だ。



⬅髪の毛の長いチサタローンことよこやまちさちゃん。緊張ぎみのレコーディング

MOVIE

ダイ・ハード2

●20世紀FOX映画提供　9月下旬より全国ロードショー

アクション映画の新境地を開拓した「ダイ・ハード」。マックレーン刑事(ブルース・ウィリス）が高層ビルを占拠した強盗集団から多くの人質を救った前作はまだ記憶に新しいが早くもその続編が公開される。

前作のジョン・マクティアナンにかわって本作を監督したのはレニー・ハーリンという31歳の新鋭。主な作品に「プリズン」「ザ・ドリームマスター／最後の反撃」があり、「ザ・ドリーム〜」は「エルム街の悪夢」シリーズ中、最高のヒット作である。「ダイ・ハード2」ではジェットコースタームービーと言われるハイスピードの展開とダイナミックな演出で前作を上回るスケールの作品に仕上げた。マクティアナンに比べると少々荒っぽいつくりもあるが、その分圧倒的なパワーを持っている。ラストの盛りあげかたなんてものすごくウマイ。

ダレス国際空港に妻のホリー（ボニー・ベデリア）をむかえにきたマックレーンが大掛かりなハイジャック事件にそう遇してしまう。犯人は元陸軍大佐のスチュアートを中心とするテロ集団だ。彼らは空港の管制システムをあっというまに占拠して、ある政治的重要人物を引きわたせと脅迫してきた。管制塔の指示を失った飛行機は空港のうえをぐるぐる回っている。石頭の警備員にあいそをつかしたマックレーンはたったひとりで行動を開始するが…。





監督：レニー・ハーリン
原作：ウォルター・ウェイジャー
演出：ブルース・ウィリス、ボニー・ベデリア、ウィリアム・アザートン、他 '90・米

VIDEO

妖怪天国ゴースト・ヒーロー

●ポニーキャニオン　75分カラー　¥13800（税抜）9月21日発売

90年代、活躍が最も期待される日本の若手ビジュアリスト、手塚眞。学生時代に撮った自主制作映画が大島渚や大林宣彦という大監督から絶賛されたという彼、あの手塚治虫氏の息子と聞けば納得しちゃうよね。そんな彼の最新作を紹介しよう。

ハイテクを駆使した高層ビル。その建設のときに取りのぞいた古い刀と石ひが事件の発端に…。安達コーポレーション社長の息子、安達（草刈正雄）は開発部の部長。見ることもさわることも出来る立体CGの開発に毎夜残業が続いていた。そんな彼のもとに〝妖怪天国〟と名乗る奇妙な4人組があらわれた。彼らは「石ひは邪悪な亡霊の出現を押さえる封印で、もしも処女の血がそそがれたら亡霊が復活してしまう」と警告する。しかし思わぬ事故が起こったため亡霊が復活してぎゃく殺を始める。安達の部下が開発中の立体CGの女戦士を使って行く手をはばむが…。

草刈正雄がちょっとボケててつかみどころのない男を好演。企業荒らしの冷血漢で登場する伊武雅刀との個性のぶつかりあいが見応えあるぞ。ほかにもラッキィ池田やバッパラー河合、死神博士で有名な天本英世と出演者は超個性派揃い。

明るくてコミカル、おしゃれで健康的な手塚眞のファンタジー・ワールドをたっぷり楽しんでほしい。





監督：手塚眞　脚本：原田眞人、手塚眞　出演：草刈正雄、伊武雅刀、ラッキィ池田、バッパラー河合、桐島かれん、水島かおり、他 '90・日本

TV

映画「クリスティーン」

●9／16㊐　テレビ朝日系　PM9：02〜10：54「日曜洋画劇場」

車が意思を持ち人間を襲う、という話は少なくないが、車を〝誇り高き女〟として生命を吹きこんだ点がこの映画のユニークなところ。「クリスティーン」と名付けられた彼女（車）が自分を壊そうとした不良どもに復讐したり、持ち主に彼女が出来るとやきもちを焼いて殺そうとしたりするのだ。原作はホラー界の巨匠、スティーブン・キング。そして監督はSF・ホラーの鬼才として知られるジョン・カーペンター。車に本当に心が宿っているかのようなカーペンター監督の映像づくりが見事だ。



監督・音楽：ジョン・カーペンター
原作：スティーブン・キング
演出：キース・ゴードン、アレクサンドラ・ポール、ほか '83・米

アニメ	風の谷のナウシカ 9／21金　日本テレビ系　PM9：00〜	戦争によって大半が汚染してしまった地球を舞台に一人の少女が自然の真理に触れていく。アニメファン以外にも多くのファンを持つ宮崎駿の出世作だ。
ドラマ	刑事貴族スペシャル 9／28金　日本テレビ系　PM7：00〜	舘ひろしがついに殉職！一輪の白バラを胸に死んでいく様はまさに究極のキザ。主役が死んで最終回かと思えば10月からは郷ひろみ主演で再スタートの予定。
バラエティ	感動の昭和テレビ主題歌集 9／29土　日本テレビ系　PM7：00〜	テレビの主題歌って意外と忘れないもの。その懐しの主題歌をドラマ、アニメ、バラエティと、ジャンル別に紹介。めったに見られない企画なのでオススメだ。

世界まる見え！テレビ特捜部スペシャル（仮）

●9／24㊊　日本テレビ系　PM7：00〜8：54　司会：所ジョージ、楠田枝里子

日本では見られないような世界の面白いテレビ番組を紹介してきた「世界まる見え！テレビ特捜部」。と、過去形で言うのも、このスペシャル番組を最後に放送が一時終了になってしまうからだ。この日はこれまで紹介した番組（映像）の中から特に面白かったものを選りすぐって放送する。世界各国のお国柄や考え方の違いが見えかくれして、面白い番組だったのに残念。



ファミッコ大集合

●テレビ東京毎週木曜日午後5時〜5時30分

9/20 最新ソフト情報は「ぼくドラキュラくん」「水島新司の大甲子園」ほか。攻略塾は「SDガンダム外伝ナイトガンダム物語」、ゲームボーイアタック！は「バブルボブル」を紹介。

9/27 最新ソフト情報に前人気の高い「ドラゴンボールZ」「パロディウスだ！」が登場。攻略塾は「リトルマジック」G・Bアタックは「飛龍の拳外伝」「チェイスH・Q」を紹介する。

大竹まことのただいま！PCランド

●テレビ東京毎週火曜日午後6時〜6時25分

9/18 先取り、新作コーナーでは「ウルトラBOX第2号」「不思議の夢のアリス」「ゴモラスピード」を紹介。情報コーナーは〝裏ワザHシーン特集〟で「桃伝ターボ」などの秘密公開。

9/25 先取り、新作コーナーは「J・B、ハロルド殺人倶楽部」「魔界プリンスどらぼっちゃん」、ほか。情報コーナーは「イメージファイトのプレーヤーをMr.ヘリにする裏ワザを紹介。

NEWS

ファミコンゲームの新番組「スーパーマリオクラブ」（仮題）が10月4日からスタートする。司会は渡辺徹と本田理沙。詳しい内容はまだ未定だが任天堂がスポンサーだけにスーパーファミコンの情報がバンバン公開されそう。放送は毎週木曜午後6時からテレビ東京系でO・A。要チェック!!。



「KAGE」敵キャラ、これが人気ベスト5だ!!

キミのお気に入りのキャラは!?



ステージ4の大ボス。空に舞うタカと合体し攻撃してくる。海の男の魅力に人気集中!



なんといっても唯一の女敵キャラ。ムチを振りかざすだけのかよわさがカワイイ!



ステージ3の亡霊のような大ボス。こいつのしつこさに泣かされた人も多いのでは?



ロケットパンチが武器。それが破壊されると自分の頭を飛ばしてくる意外性も魅力!



ただ体当たりしてくるだけ。その一途さとアメフト人気によるものか?

ナツメ株式会社　〒162 東京都新宿区喜久井町39 TEL.03-207-7500

神話世界の旅人たち



第11回
北欧序幕篇

by 健部伸明
イラスト 田中光

光と闇、生と死、極寒と血の暖かさ。劇的な程に対照的な世界



北欧という言葉を聞いて、みなさんはどんなこそを思い浮かべるだろうか？

凍りつく極寒の地。ゆっくりと流れながら大地を削り取る氷河。ノコギリの刃のような、フィヨルドと呼ばれる入江。白夜や、それとは逆の長い夜。空を夢幻の光で彩るオーロラ。スキーやスケート。背の高い金髪碧眼の人々。そして、海賊集団ヴァイキング……。

美しい風景とは対照的に、生きる者たちには過酷な環境だ。手を取り合っていかなければ、生活できない。だから北欧諸国は、福祉国家と呼ばれるほど、国家の保証制度がしっかりしている（むろん、その分税金は高いわけだが）。また、雪に閉じ込められて外へ出れない日が多いため、炉端で楽しむための童話や創作物語が、自然と発展する。

日本に住んでいると、北欧は遥か彼方の国々のような気がするかもしれない。しかし、古くから日本と同じように、食生活のかなりの部分を漁業にたよっていた。ノルウェーなどは、現在でも、数少ない捕鯨国の一つである。

そのノルウェーとともに、スカンジナヴィア半島を二分するのがスウェーデン。そこから東にある地つづきの国は、『ムーミン』の故郷フィンランドだ。南へ下ると、童話の王様アンデルセンを生み出したデンマークがあり、遥か北西の彼方には、北極圏に片足をつっこんだ辺境の島、アイスランドがある。以上が俗に北欧５ヶ国と呼ばれる国々だが、旅の目的地は、５番目のアイスランドだ。

氷の国アイスランドは、永遠の氷河につつまれた、最果ての島である。しかし、暖かいメキシコ湾流の終着点にあるため、人が住めないほどではない。魚をはじめとする海産物も豊富だ。

むろん、氷と海産物以上に誇れるものはある。ここは北欧文学の、最大の宝庫でもあるのだ。

島国は、その封鎖性ゆえに伝承のたぐいが残りやすいのかもしれない。日本しかり、アイルランドしかり。

アイスランドでも、10世紀前後から様々な物語が文字に記録され始めた。神話物語を語った詩篇は『エッダ』と呼ばれ、英雄伝説、記録文学、宗教説話、航海記などのさまざまな散文文学は『サガ』と呼ばれていたことを、まずは記憶にとどめておいてもらいたい。

まあ『サガ』の方は、英語読みだと『サーガ』となって、広く伝承物語を意味する言葉になってしまったので、ご存じの方も多いと思う（栗本薫の『グイン・サーガ』などがよい例だ）。

さて、日本に北欧文学を初めて紹介した人物は、『怪談』で有名なラフカディオ・ハーン(小泉八雲)である。彼は大学講師として教鞭をとっていたのだが、北欧の伝説をつづった『サガ』の、極限まで無駄のなく、感情を押さえた文体を、高く評価していた。

現代では、感情を押さえた文章のスタイルにハードボイルドというものがあるが、北欧では既に千年以上も前から使われていたのである。考えてみれば、すごいことではないか。

こうした機能的かつ現実的な文体ができあがってきた背景を語るには、北欧という風土を抜きにしては考えられないだろう。

前にも言ったように、北欧の自然は過酷だ。寒さも嵐も野生動物も、簡単に人間の敵にまわるし、ちょっとの油断が命取りになる場合もある。生きていくためには、やたらと無意味なムダや飾りを、排除しなくてはならない。身内の死に関しても、必要以上に悲しむことはなく、それより死んだ後どうすべきかということを考える。悲しまないわけではなく、悲しんでもどうにもならないということを、身に染みて知っているからだ。

こうした現実的な考え方から、感情を押さえた文体が生まれてきたのだろう。

この思想は、中世のヴィーキング（ヴァイキングの正しい発音。もちろん欧米でもこう読まれる）たちの鎧や武器などの思想にもよく反映されている。ヴィーキングの鎧は、装飾を好むケルト民族とは対照的に、あまり飾り気がなかった。「ヴィーキングたちは牛の角のついた兜をかぶっていた」というのは、もっとも大きな誤解の一つである。あんな装飾をするのはケルト人の方で、北欧の人間たちは、武器をふりあげた時に邪魔になる角などは、嫌ったようなのだ。

おおざっぱに言ってしまえば、ケルト人は、夢想家でロマンティストで日本人に近い感性を持っているが、ゲルマン人は、壮絶なまでに現実的なのだ。

有名なラグナロク（神々の黄昏）神話では、神々は魔族とも言える巨人族と戦い、最終的に共倒れしてしまう。これほどまでに破滅的な神話は、他に例がない。その悲壮美の中にこそ、北欧神話のダイナミズムがあると言っても、過言ではあるまい。

北欧の考え方では、神も人間も、最終的な死からはまぬがれえないようである。寒々とした考え方だが、それでも救いはある。北欧の神々や英雄は、その限りある生涯を、精一杯、燃え尽きるように生きるのだ。悔いの無いよう、激しい情熱を込めて。

氷の中に秘められた熱い血潮。これこそ、ヴィーキング魂を象徴するイメージだろう。

神話入門ガイド

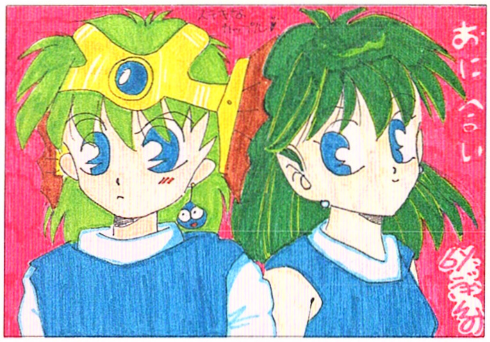
まず東京書籍の『北欧神話』を読んで欲しい。著者の菅原邦城教授は、おそらく今の日本で、北欧の伝承や言語にもっとも造詣が深い人物だろう。ヴィーキングに関しては、最近原書房から出た『図説ヴァイキングの歴史』と、人文書院の『ヴァイキング』が、わかりやすくお勧めだ。

画像のことば

スウェーデンの王女は言う。「たかがノルウェーの地方領主の元に、嫁ぐ気はありませぬ」その声に、若きハラルドは奮起した。「ならば、ノルウェー全土をこの手におさめるまで、この髪は切らぬ所存」以来、蓬髪王（ほうはつおう）と呼ばれた彼は、自らの欲望を剣の力によってかなえるのである。

Dragon Quest IV MASTER'S CLUB

季節はすっかり秋になりました。大気に含まれた熱も冷め、すごしやすい毎日ですね。ただし、まだまだ熱いものがあります。それはドラクエファンの心!! 発売後7ヵ月を経たあとでも、まだこんなに熱を持ってます!!



No.0173 埼玉県・DQシスターズ

DRAGON QUEST IV 友の会

主人公の気持ち

不思議に思うんですけど、ボスキャラにザキが効かないというのは「誰」が知っていたのですか？ クリフトはもちろん知らないはずだし、勇者…はあなたの分身でしょうが。ではあなたの勇者は村でドラクエI～IIIをプレイした事があるのでしょうか？

「効きもしないのに」というのは、ゲームの主人公になりきっていない者の言葉ですよね。 No.0575 東京都・やけど

そういえばシドーにメガンテ使って後悔したりしたよね。

聞いてください

私は4章でマーニャのレベルを33まで上げてキ〇〇〇オに挑戦しました。メラゾーマがおもしろいように決まり、なんと2800以上のダメージを与えたのに、奴はビクともしませんでした。ミネアのベホマも尽き、予想どおり全員討死!!

ここで奴を倒したらどうなるのかしらんと楽しみにしていたのに…。歴史をかえることはできないということでしょうか。確か倒されるときはHP 400前後しかなかったはずなのに…。とってもくやしいです。

ちなみに私は2章でもクリフトがザオリクを覚えるまでレベルをあげました。

No.0576 北海道・大浦淳

「IV最強の敵は4章のキ〇〇〇オだ」と欄外に書いてあるんだな、コレが。

ちゃい三又くんへ

「I～IIIとIVが無関係」だなんて堀井さん言ってました？ 「勇者ロトとは無関係」と言ったんじゃなかったっけ？

IIIの勇者の父オルテガも勇者だったことを考えれば、ロトの登場以前に勇者と呼ばれていた人達がいたことが考えられます。サイモンなんかもそうでしたよね。

IVの勇者はそういうロト以前の勇者だったのではないかと考えられます。ロトとは関係ないが、世界は関係しているんだと思います。

彼が究極の進化をとげた、あの世界の上にアレフガルドが創られ、竜王は彼の執念の力によって悪の道へ歩むことになる。なんてことも考えられますね。

No.0194 北海道・引田天空

同様の意見が数通来ました。みなさん口をそろえて「IIIの時代よりも前なんだ」と言ってます。

まっくさんありがとう

まっくさん、あなたのレポートのおかげで念願のコイン500枚ファンファーレを聞くことができました！ やった！ テープでしか聞いたことのない私にとって、生のファンファーレはうるうるものでした。今度は10000枚を目指します!!

No.0516 北海道・こきあ

がんばれ！ みんなも感謝されるようなレポートをよろしくね。

夕香真琴さんほかみなさんへ

コインを激安で買っちゃった人は、カジノがおもしろくないなんて言ってると思う。それはコインがたくさんあるからつまらないのだ。だから減らせばおもしろくなるのである。減らすといっても地道に使うのではなく、一番高価なアイテムと交換しまくればよいのだ。そのアイテムをあずかり所にあずけてしまえば、2～3万くらいまで減らせておもいっきり遊べるぞ!!

No.0524 神奈川県・ちゃに

それで、激安のウラ技はキレイさっぱり忘れちゃうことだね。

たぬきつねさんへ

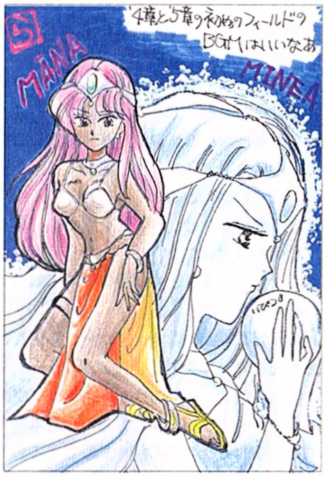
私もロ〇〇ーが死んでしまったのは、デ〇〇〇ロにも原因があると思います。ずっと側にいて守ってあげればよかったのに…。友人は「最後の敵がかわいそうで倒したくない」といってましたが、私は彼を倒すときにためらいを感じませんでした。真の魔物になってしまった彼を救うには、倒すしかなかったような気がするんです。

No.0577 群馬県・いんでぃ・るるく

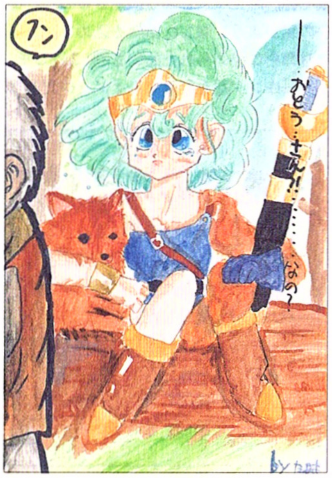
倒すことで救うと考えれば、なんとか納得できそうだね。



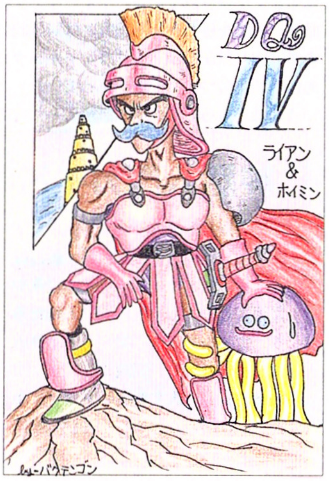
No.0578 静岡県・勇者かため



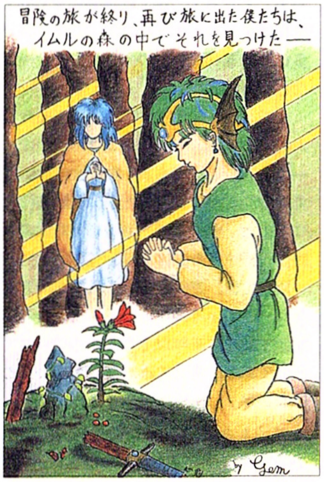
No.0579 福岡県・らび娘るるるよ



No.0580 大阪府・たあも



No.0581 東京都・バクテンゴン



No.0582 愛知県・じぇむ

募 集

まだまだドラクエの討論をしたいキミはドラクエ友の会までハガキを送ってね。ただしケンカ腰なのはコワイからやだよ。それから、最近イラストのハガキがすごく多いんです。なかなか載りにくいみたいだけど、怒らずに投稿してやってください。よろしくっ!!

あて先は
〒102 東京都千代田区こうじ町
5-5-5 ＪＩＣＣ出版局
ファミコン必勝本 ドラクエIV
マスターズクラブ友の会 まで

ドラゴンクエストIVマスターズクラブ主催

誌上RPG・第2部

闇の呼び声③

──選ばれし者たちの伝説──

長らくお待たせいたしました。誌上RPG第3回、いよいよ始まりです。久しぶりのフィナの活躍をお楽しみください。

1 "闇"を封印するため、ホワイトドラゴンのラドとともに旅立ったフィナは、秘められた力を持つ少女がいるというドルトミンクの町にたどり着いた。

はたしてその少女は"選ばれし者"なのだろうか。"選ばれし者の石"は光ってくれるだろうか。

フィナは期待を胸に町へと入っていった。

─❷へ

No.0510 神奈川県・猫苗

2 ドルトミンクは、なかなかいろんなことがわかりそうな町だった。

ラド「お店もあるし、家もけっこうあるね。秘めた力がある女の子って、そう簡単には見つかんないかもね、フィナ」

フィナ「うん…」

でも、今は旅が始まったばかりだし、1人でも多く味方がほしいところ。

「がんばろう！」

2人は同時に叫んだ。 ─⑮へ

No.0463 神奈川県・るぴchan

3 フィナは敵に斬りかかった！ しかし、フィナの剣は敵の頬をかすめたにすぎなかった!!

「くっ…この私の顔にキズをつけるとは…ゆ、許せん!!」

敵はすかさずイオの呪文を唱えた！ フィナはまともにくらってしまった!! さて、どうする!?

また斬りかかる─❾へ

逃げる─㉗へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

4 振り返ると、そこにはいつの間にか1人の老人が立っていた。フィナが話しかける前に、その老人は静かに話し始めた。 ─㉜へ

No.0228 岐阜県・ろって

5 「フィナ、先に宿屋を見つけようよー。おいら、もうくたくただよ」

「……そうねぇ…」

おなかもすいたことだし、ひと休みしようかな…。

宿屋をさがす─㊷へ

さがさない─⑰へ

No.0464 広島県・星川鈴音

6 「ところで…」

老人はラドの方を見て、言った。

「あの子は、そなたの連れかね？」

「ええ、まあそんなもんですが」

と、フィナ。

「白き竜は、光を導く聖なる竜じゃという。大切にしなさるがいい…」

─㊴へ

No.0128 秋田県・YAMAO 3

7 フィナは町を歩いていた剣士に話しかけた。すると、その男は…

「黒き星は、姿をサークレットに変えた。とりつかれた少女の深く青い髪は、真紅の血の色に染まってゆく…」

「……！ その"少女"って誰なんですか!? 教えてください！」

フィナがやや興奮ぎみに問いつめる。

「フフ…さあな…」

男は不気味に笑い、そう言うとかき消すようにいなくなってしまった。 ─⑮へ

No.0180 神奈川県・一唐僚弾

8 フィナは言葉を選んで男に話しかけた。ラドはその間ヒマそうだったが、役に立ちそうな話が聞けた。男の話では、「この大陸のどこかに、利尾愛と名乗る女性を中心とした、忍者軍団の砦があると聞く。きっとキミの力になってくれるだろう」とのことだった。 ─㊵へ

No.0517 東京都・ウェルア君

9 キミは敵の攻撃をとっさにかわし、再び斬りかかっていった。

「やった、おねえちゃん！ 敵が逃げていったよ!!」

さあ、先へ進もう。 ─⑮へ

No.0252 佐賀県・ちょこ併徒

10 その家の中には、宝箱が2つ置かれていた。あたりに人のいる気配はない。

右の宝箱をあける─⑯へ

左の宝箱をあける─㉖へ

あけずに立ち去る─⑮へ

No.0164 広島県・ピッピちゃん

11 「ごめんくださーい」

その家に入ると、薄暗い部屋の奥から男が音もなく現れた。

「さてはあなた、これから洞窟へ行くつもりですね。ズバリそうでしょう。ま、それはともかく、あなたに贈り物をさしあげましょう」

異様に低い声でそう言うと、彼は一振りの剣を差し出した。

「これは、女の子だけが持つことのできる"誘惑の剣"。機会があれば使ってみなさい。おもしろいことが起こるから」 ─⑮へ

No.0083 京都府・すらいむまろ

12 フィナ「だいじょうぶ？」

女の子「ええ、どうもありがとう。ところであなた、"闇"をほろぼすために旅をしているそうね。私、あなたに大切なお話があるんだけど、ちょっとこっちに来てくださいません？」

話を聞く─㉙へ

なんとなくこわいのでやめる─⑮へ

No.0417 新潟県・まとーや・みみい

13 「ありがとう！ 私ったら、インパスの練習をしてるときに失敗しちゃって。あはは……えっ？ まさか…フィナ？」

「そのまさかよっ。こんなところから出てくるなんて、ホントにあんたらしいわ。ところで、あんたにお願いがあるの。できたら私たちに協力してほしいんだけど…」

フィナは今までのことをマフィンに話した。

「もちろん行くわ！ おもしろそう」

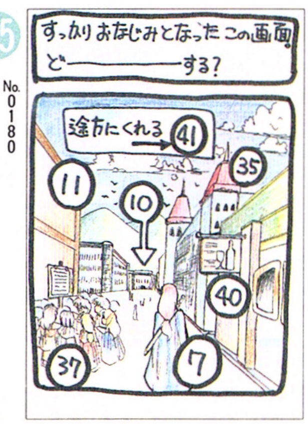
マフィンが仲間に加わった！ ─㊸へ

No.0583 岐阜県・天野翔

14 「この町には、すっごい魔法使いが住んでいるんだ。で、そこには、マフィンちゃんていう、かわいくてやさしい子がいるのよね。1度寄ってみたらいいんじゃない？」 ─㊵へ

No.0282 東京都・雑駆雅幸

15 No.0180 神奈川県・一唐僚弾



16 No.0583 岐阜県・天野翔



17 No.0205 埼玉県・ぱのらま新



18 No.0475 新潟県・かっぱくん



19 No.0325 三重県・風来坊



20 No.0259 岐阜県・流白銀SLIME



37 No.0258 北海道・暁



38 No.0206 沖縄県・なすか



39 No.0563 愛知県・沙夜谷者



40 No.0063 北海道・ゆーきゃん



41 No.0588 愛知県・KANI☆P



42 No.0198 栃木県・さらみ



43 No.0286 岩手県・ねむいイズミ



44 No.0529 東京都・ちゃい三又



21 「ねぇねぇ、旅をしているの？それならクリスタルボールを探すといいわ。なんでも、地図がわりになるんだって」 ―㊵へ

No.0151 兵庫県・来夢るな

22 敵は呪文を唱えた！

「しまった！」と叫んだ直後、その雷撃はフィナをまともにとらえていた。くずれ落ちざまにフィナは思った。

――恋することも知らずに一生の幕を閉じるのか、あたしは…。

彼女は涙を浮かべた。そして、寂しげな微笑みだけを残して天に旅立っていった…。

GAME OVER―㊹へ

No.0584 滋賀県・アブラハムIII

23 何かやり残したことはないか？

あるなら―⑮へ

ないなら―㉛へ

No.0158 静岡県・テドンかつ丼

24 目の前に敵が立ちはだかった!!

「フハハハハ！ 我こそは大魔王ダリサージャ様にお仕えする魔界四将軍の1人!! ………えっ？ それはもう終わったって!? こりゃまた失礼いたしました！」

そう言うと、敵は赤面しながら去っていった。 ―⑫へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

25 マフィンを仲間に加え、再び歩き始めたフィナたちの前に、1人の老人が現れた。

「ここに来る途中に、洞窟があったと思うが？」

「ありました」

「ふむ。その様子では、まだ中に入っておらぬな。あそこには、おぬしにとってとても大切な何かがあるはずじゃ。1度行ってみてはどうかな？」

言われたとおりにする―㉛へ

もう少し町を歩く―⑮へ

No.0520 神奈川県・はるか

26 宝箱の中には、モンスターが隠れていた。そして、いきなり襲いかかってきた。 ―⑲へ

No.0329 東京都・ばーさん

27 逃げそこなった!!

あきらめて戦う―㉒へ

それでも逃げる―㉝へ

No.0585 岐阜県・ターくん

28 「本当にそんな選択をしていいのかい？」と、ラドが言った。まったく、ラドの言うとおりだ！ ―㉔へ

No.0092 愛知県・鈴木じゅん

29 「けっけっけっ…ひっかかったな」その子は敵だった！ ―⑳へ

No.0281 神奈川県・くろすらいむ

30 逃げるが勝ち!!

全力疾走で⑮へ

No.0514 宮城県・みすありいな

31 フィナたちは洞窟へと向かうため、ドルトミンクの町を後にして、再び旅立っていった。 ―㊱へ

No.0108 東京都・カメさく

32 「わしは、何を隠そうマフィンの師匠じゃ。どーやら、こやつは何か、隠された不思議な力を持っとるよーなんじゃ。わしにもよくわからんがの」

―⑥へ

No.0363 新潟県・潮塚蘊

33 「ふふふ…、敵に背を向けるとはおバカさんね…」

そう言うと、敵は不思議な呪文を唱えた。ああ、気が遠くなっていく…。

「…この…まま…死……？」

フィナは石になってしまった!!

DEAD END―㊹へ

No.0586 東京都・めりん

34 「ひえ〜っ！ ごめんよぉ〜！ゆるしてぇ〜!!」

そう言うと、モンスターは一目散に走り去っていった。 ―⑩へ

No.0281 神奈川県・くろすらいむ

35 そこには占い師がいた。

「そなたの求めるものは、東の洞窟にありけり…。そこに、そなたと同じ使命を持つ者がいるじゃろう」 ―⑮へ

No.0587 大阪府・炎のクリスタル戦士

36 おっと、今回の旅はここまでだ。

新しい仲間を加えたフィナたちを、次号ではどんな困難が待ち受けているのだろう!? それは見てのお楽しみ。

というわけで次号へつづく。

No.0077 京都府・まみ

募集中!!

新たにマフィンを仲間に加え、3人パーティーとなったフィナたちの一行。この先も、まだまだメンバーは増えそうな気配がします。はたして、洞窟に隠されている何か？そして、マフィンの秘められた力とはどんなものか？ますます、目の離せない展開となることでしょう。

というわけで次回は、いよいよ洞窟へと突入することになります。洞窟へとたどり着くまでにも、ひと波乱ありそうです。いったいどんな出来事が待っているのか？ それはあなたのハガキしだいです。よろしく!!



No.0589 岡山県・班子

※Vol.12の誌上RPGでNo.0515が2人いました。神奈川県のはるかちゃんはNo.0520になります。ゴメンナサイ。

アンドレ、ハンセン、ブッチャー、スパイビー、エース、クロファット、ファーナス、マレンコ、キッド、ゴーディ、ウィリアムス、ベイダー、ビガロ、スティムボード、TNT、ハート…。これ、全日&新日の次期シリーズに来日する外人レスラーなのです。うん、すげえメンバーだ。これは見逃せませんぜ、だんな！

秋の夜長だ！シューティング!!



指の痛みは勇者の証!!

てなワケで、みんなあ、プロレス観ようぜ。全日、新日、FMW、ユニバーサル、どこも今が見頃だよ。全日本女子だって、アジャ・コングや、バイソン木村なんて、かなりのもんだしね。

さて、9月だ。今月は18本も、発売予定のソフトがあるのだぞ。そのうちシューティングが5本。

ラインアップは、NECアベニューが「ダライアス・プラス」と「アフターバーナーII」、日本テレネットが「レギオン」、ナムコが「ファイナルブラスター」、ビデオシステムが「ラビオレプススペシャル」ね。

こりゃ、今月は、シューティングファンにとっては、たまらない月になりそーだなあ。もう、ワクワクしちゃうでしょ♡　もっとも、財布の方もたまらないけど…（ちなみに、この5本を定価で買うと、消費税抜きで37,380円ほどかかるのだ）。

まあ、「オレは、5本とも買っちゃるぞっ!!」なんてヤツは、そーはおらんだろーて。んで、今回は、この5本を並べて紹介しちゃおうって企画なのだ。

どのゲームにも、それぞれ特徴、長所、短所があるんで、カンタンに「これこそ最高のシューティングだっ!!」とは言えないんだよね。

まあ、好みのゲームってヤツは人それぞれだろーし、他人がどー言おうと、好きなモンは好きだろーし。ま、この記事をゲーム選びの参考にでもしてやってくださいな。

PART. I まずは愛機だ

やっぱ、シューティングってのは、愛機がカッコよくなきゃね。

個人的な好みならF14トムキャット（アフターバーナーII）ね。

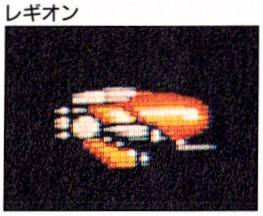
あの加藤直之(SFイラストの第一人者。スタジオぬえ主宰)デザインのSF−90（レギオン）もシブくてよい。

おなじみシルバーホーク（ダライアス・プラス）の鋭角的なデザインも捨てがたいし、フェニックス(ファイナルブラスター）のボス コニアンからの伝統を受け継ぐスタイルも嫌いじゃない。

USAGIは…、ま、かわいくていいやね。

結局、お好み次第ってことやね。

レギオン



←三面図が見てみたくなるデザインである

ファイナルブラスター



←ボスコニアンの伝統を受け継ぐデザインが素敵

アフターバーナーII



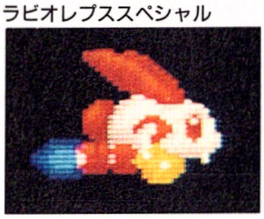
←代表的な可変翼戦闘機F−14。うーん、美しい

ダライアス・プラス



←名前どおり猛禽類を思わせる精悍なフォルムだ

ラビオレプススペシャル



←まあ、なんつーか、かわいくってい一やね

PART. II そしてヴィジュアル

BGの果たす役割ってのも、なかなか大切だ。雰囲気のあるBGは、プレイヤーを何の違和感もなくゲームの世界へ引き込んでくれる。

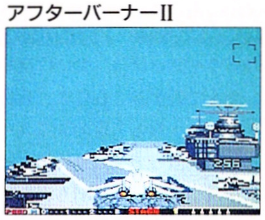
さ、今度はBG比べだ。とは言ったものの、どのゲームも複数のBGがあって、これも一口にはねえ。

3Dで、地球が舞台のアフターバーナーIIはおいといて。

他は、舞台が宇宙とか、異星とか、敵要塞とかだけど、個人的に一番気に入ってるのは、ファイナルブラスターなのさ。やっぱ、破壊されたボスコニアン基地には泣けたねえ。

ダライアス・プラスのBGの美しさは、スーパーで実証済みだしね。

アフターバーナーII



←このOPで、気持ちがビシッと引き締まるよな

ダライアス・プラス



←この幻想的な海中シーンは、やっぱ屈指だよね

レギオン



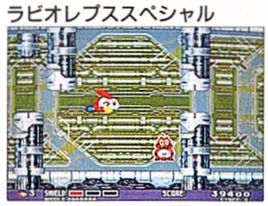
←比較的、オーソドックスな背景が多いようだ

ファイナルブラスター



←破壊されたボスコニアン要塞が泣かせてくれる

ラビオレプススペシャル



←キャラと違い、背景はかーいくない（当り前か）

PART.III パワーアップは楽し

シューティングにパワーアップはつきもの。ここではパワーアップの気持ちよさを考えよう。

アフターバーナーIIにはパワーアップはないんでパスだけど。

システムは、特定の敵を破壊すると出るアイテムで行なう。で、実際プレーしてみて、一番気持ちよかったのはファイナルブラスターだった（とーぜん主観よ）。アイテムの種類は少ないんだけど、あまりそれを感じさせないのは、パワーアップの仕方がいいからだろうな。ハデさではレギオンもかなりだし、ラビオレプススペシャルのユニークさも捨てがたいけどね。

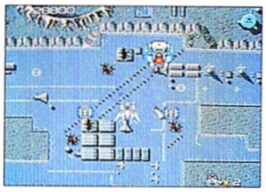
ダライアス・プラスは、相変わらずちょっと哀しい…。

レギオン



←アイテムを抱えた敵を見逃してはいけないのだ

ファイナルブラスター



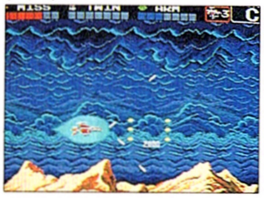
←アイテムシップを撃って、パワーアップを狙え！

アフターバーナーII



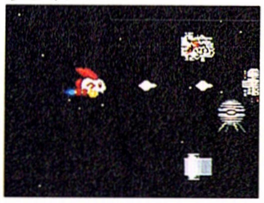
←ABIIはパワーアップがないんで、補給シーンを

ダライアス・プラス



←パワーアップ直前にやられると、とても哀しい…

ラビオレプススペシャル



←下方にあるニンジンカプセルには注意ね

PART.IV 敵！敵！敵!!

敵キャラが魅力的じゃないシューティングなんて、面白くもなんともない。やっぱ、敵だって美しくなきゃね。

てなワケで、各ゲームの1面のザコとボスを並べてみる。アフターバーナーIIには、いわゆるボスはないけどね。

ダライアス・プラス

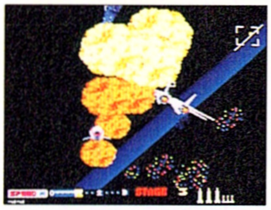


←CGだと、デカキャラのチラつきがちっとツライ…



アフターバーナーII



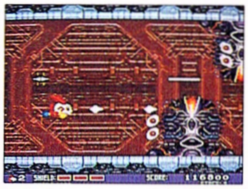


←愛機が現代兵器なら、敵も現代兵器。機能的な美しさはピカいち。一番恐い敵は、やっぱAAMかねえ

やっぱダライアスの海棲生物って魅力的だなあ。ファイナルブラスターのスパイシップも懐かしい。

キャラの動きっていう点ではレギオンもヤラしくて良いな。でも、やっぱ海棲生物が好っきやあ!!

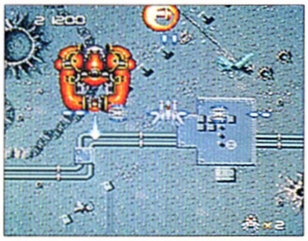


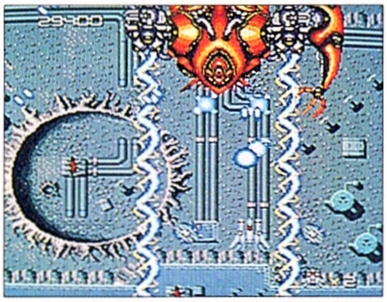


ラビオレプススペシャル

←初っぱなからカタいヤッが多くて、ヤになっちゃう。ホーミングを使えば楽勝なんだけど、数がねえ

ファイナルブラスター

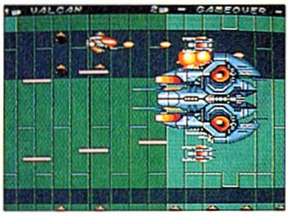




←ボスはたいしたことないけど、ザコがとっても手ごわいの

レギオン





↑デザインはわりとふつーだけど、動きがやーらしーの。急に方向転換するザコに何度泣かされたことか…

PART.V 各ゲームについて、ちょっとコメントしちゃおう

レギオン	ファイナルブラスター	ダライアスプラス	ラビオレプススペシャル	アフターバーナーII
抑えるべきところは、きっちりと抑えたって感じですな。3種類5段階のパワーアップもよろしーんじゃないすか。ルート選択式でマルチエンディングだから、たっぷり遊べるよ。 2人同時プレイができるのも楽しい。やっぱ、ゲームは1人でちまちまやるもんじゃないし、1人だと、ちと難易度高いわって感じだ。中級以上向きだね。 日本テレネット/9月21日/¥6780	縦スクロールのパワーアップシューティング。今までのナムコのシューティングとは、ちょっと違う匂いがする。素直ってゆーか、うーん、なんつーか、どーもハドソンぽいのだ。ま、クセがないってことは、どんなユーザーにも対応できるってことだけど、賛否両論ありそー。難易度は高め。ルーキーは、かなりてこずるだろーな。 ナムコ/9月28日/¥6800	ついに登場のカード版、しかもCG、SG両対応。ソフト不足のSGユーザーには朗報。ボスは16体と減っちゃったし、BGMも哀しいけど、これは仕方ない、問題は価格。6Mでも1万円ってのはちとキツい。価値がないとは言わないけど、ね。 移植はカンペキ、ご安心下さい。難易度は、スーパーよりちょい低め…かな。 NECアベニュー/9月21日/¥9800	宇宙を駆けるUSAGIってのは、かわいらしくていーやね。パワーアップのリボンも好きさ。 惜しいのは、ラウンド間のデモですなあ。せっかく女の子を出演させるんだから、もうちっと根性入れてほしかった。 グラフィックから受ける印象とはうらはらに、難易度の方はけっこう高い。コイツもルーキーには手強いかもしれない。 ビデオシステム/9月下旬/¥6800	この中では、異色だよね。一緒に並べちゃうのは、ちっと抵抗あるんだけど、ま、いーか。 で、気になる移植具合だけど、これはすごい。カンペキって言ってもいーと思う。ハードに回転、拡大、縮小機能がなくても、ここまでできるって見本だからね。それだけでも一見の価値ありなのさ。「アフターバーナー」ファンは買うしかないだろーな。 NECアベニュー/9月28日/¥7200

NEW SOFTWARE IMPRESSION

さあ、今月は発売予定ソフトがたっくさんあるからね。どんどん紹介しよう。何しろ"秋の夜長"ってぐらいだからね（毎年、恒例のフレーズですな、これ）、いろんなゲームを、のんびり、たっぷり楽しみたいもんだ。

暗黒伝説

ビクター音産／発売中／¥6,200／Hu-CARD

「魔境伝説」の続編。前作同様、ずっこずっことパワー＆テクで進んでいくシンプルアクションなのさ。

斧だけだった武器が、斧、剣、鎖鎌の3種類になったのも嬉しいよな。

ちなみに、主人公は前作のゴーガンではなくゴーガンの子孫セリウス王子、敵は復活した魔王ジャグウとセリウスの兄、ザーク王子なのさ。



←前作以上にトリッキー、指先勝負のアクションだ



↑1面ボスのドラ・アルコス。ユニーク!!



→今度は、ムチなんて武器も使えるんだ

関ヶ原

トンキンハウス／9月14日／¥6,800／Hu-CARD

石田三成率いる西軍と、徳川家康率いる東軍との天下分け目の戦いをシミュレートしたゲームね。

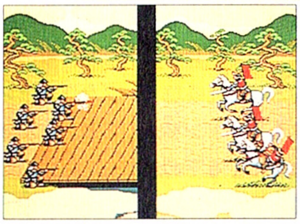
コイツは、関ヶ原の戦いのみを取り上げた戦術級ＳＬＧ。つまり、国の経営がない分、細かく戦闘が再現されているってワケだ。本格的に戦闘を楽しむなら、コイツで決まりだ。

で、このゲームを楽しむコツは、関ヶ原の合戦について知っておくこと。実際に裏切ったヤツは、ゲームでも裏切りやすいからね。

ちっと気がかりなのは、容量を全部使うセーブかなあ…。



↑登場武将のグラフィック。もち、アニメーションする



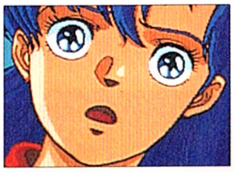
←戦闘アニメーション。なかなかの迫力なのだ

ヴァリスIII

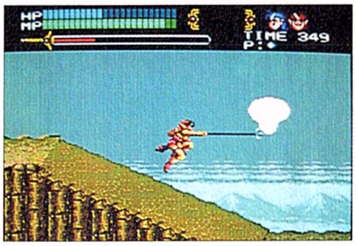
日本テレネット／発売中／¥6,780／CD-ROM

今回も、ビジュアルびしばし、島本須美も相変わらず。ＣＤは偉大だ。

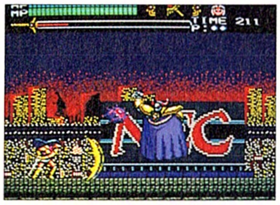
III最大の特徴は、キャラが選択式になったこと。ヴァリスの戦士優子以外にも、魔界の娘チャム、ヴェカンティーの女王ヴァルナの3人から、自由に選択できるんだ。状況に応じて使い分け…ってパターンやね。



←今回もＡＶ充実。みんなしゃべるしゃべる。優子の声は、とーぜん島本須美だ



↑ムチで戦うのは、鬼族の娘チャム。他にも、優子の妹ヴァルナも登場するのだぞ



→スタートは人間界。優子は三度立ち上がるのだ

ダイ・ハード

パック・イン・ビデオ／9月28日／¥7,200／Hu-CARD

ダイ・ハード2は、前作よりかなり落ちます。閑話休題。「怒」タイプのアクションゲーム。捕らわれた人質を救出するために、マックレーンは高層ビルに潜入する（あれ、こーゆー話だったっけ？）。

マックレーンは、最初は武器を持っていない。まずは敵を殴り倒して武器を奪うのだ。

武器の種類は、ライフル、マシンガン、火炎放射機、ハンドミサイルに手榴弾等々。弾数制限があるから、ムダ撃ちはさけよーね。

このタイプが好きなら買いかな。



←武器は弾数制限がある。補給がポイントなのだ



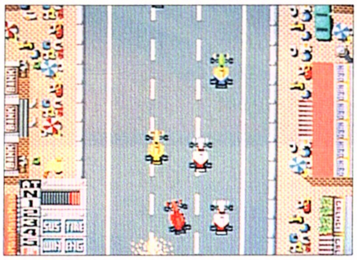
↓世界で一番ツイてない男、ジョン・マックレーン氏

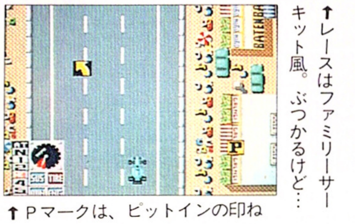
F1サーカス

日本物産／9月14日／¥6,900／Hu-CARD

ブームのＦ１だ。設定とか、けっこう細い。特にマシンのセッティングなんて、知識が必要だぞ。肝心のレースは、トップビュータイプ。スピード感あるし、6速もうれしーやね。

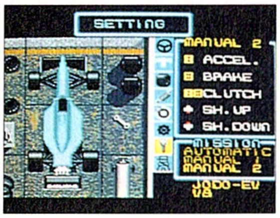
取りあえずは下位チームからスタートだけど、成績がよければ上位チームに移れるからがんばろーぜ。





↑レースはファミリーサーキット風。ぶつかるけど…

↑Ｐマークは、ピットインの印ね



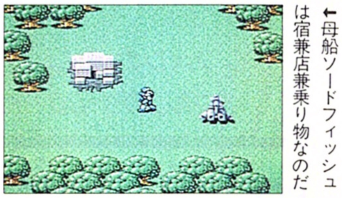
→セッティング画面。操作法も3種類用意されている

サイバーナイト

トンキンハウス／10月12日／¥6,800／Hu-CARD

知る人ぞ知るグループＳＮＥが全面参加（監修：安田均、ゲームデザイン：水野良、シナリオ：山本弘）したＳＦ・ＲＰＧ。メカニックデザインは、大御所である大河原邦男!!

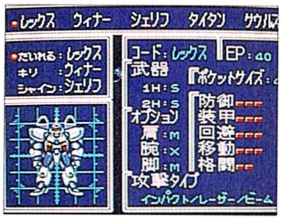
これは期待、大きいよ。グラフィックも音もグッドだし、はっきり言って、薦めちゃいますよ、私は。



←母船ソードフィッシュは宿兼店兼乗り物なのだ



↑戦闘はタクティカル。ＳＮＥらしいね



→大河原邦男デザインのモジュール。よいなあ

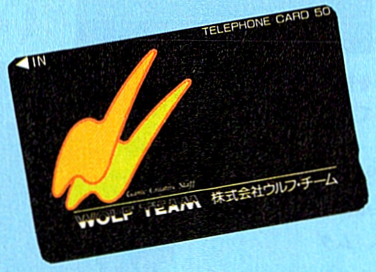
SUPER GOLD プレゼント

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本	抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本	抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本	抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



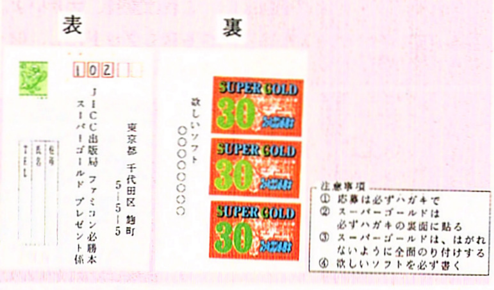
「テレフォンカード」
（ウルフチーム）

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは10月4日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.22の予定です。





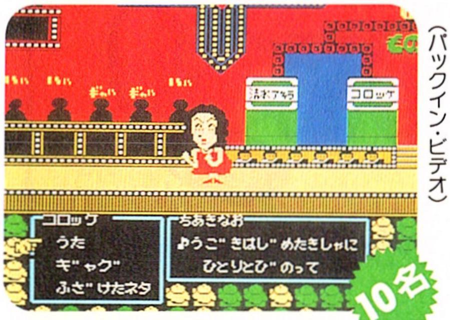
読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

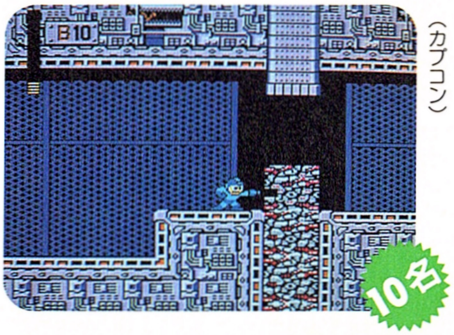
とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNS(ファミコンニュースステーション)の１票にもなるからドンドン応募してね。



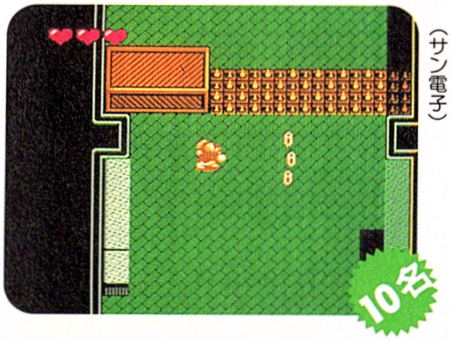
①ドラえもんギガゾンビの逆襲（エポック社）



②ものまね四天王（パックイン・ビデオ）



③ロックマン3（カプコン）



④グレムリン2（サン電子）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、10月５日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'90Vol.22のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.15 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・木村良久　青森県・谷口博文　秋田県・田所秀房　山形県・北島公平　福島県・平山明雄　新潟県・日向晴子　富山県・黒川行長　群馬県・岡安邦則　東京都・木田雄二　東京都・篠宮純平　神奈川県・田中信幸　千葉県・柄沢慎吾　山梨県・市川修造　静岡県・天田美穂　愛知県・伊東忠　滋賀県・森口雄蔵　大阪府・岡井純一　京都府・筒井修平　兵庫県・小林文雄　岡山県・石田邦子　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・粂川幹子　秋田県・米長龍也　山形県・竹野川成康　福島県・柳川慎治　茨城県・鈴木文章　東京都・北野修平　千葉県・歌川道成　神奈川県・河西政人　石川県・磯川良子　愛知県・池野明彦　大阪府・服部信司　和歌山県・峰岸大樹　香川県・上川芳樹　愛媛県・岩崎浩一　島根県・信田明良　鳥取県・神尾房子　福岡県・和田広継　大分県・林あずさ　宮崎県・花村健志　沖縄県・義屋学　他30名

★ほしいソフト３本

山形県・西原留美子　福島県・金橋純次　新潟県・水上照彰　群馬県・小峰透　千葉県・大久保則幸　東京都・細川修造　東京都・山本規男　大阪府・新藤実　兵庫県・白梅久光　和歌山県・岡村靖則　山口県・吉田尚　香川県・大貫幹也　高知県・生方賢二　福岡県・沢向公平　佐賀県・武内大暉　長崎県・国見啓江　熊本県・丸山伸一　宮崎県・代田君代　鹿児島県・東山通康　沖縄県・楠田利哉　他20名

★「ファイナルミッション」テレカ

埼玉県・今野文行　三重県・長瀬欣二　他８名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①酒天童子

北海道・石丸成人　山形県・河渕増男　新潟県・大坪慎治　東京都・時岡大　神奈川県・飯野唯一　山梨県・佐藤慶太　大阪府・利根光吉　高知県・中根千夏　島根県・梁瀬其蔭　宮崎県・久引恭平

②キャプテン翼２

秋田県・大原和男　茨城県・立山郁夫　千葉県・浮島欣也　東京都・前田紳吾　神奈川県・大森祐子　石川県　保永史郎　山口県・神田博信　香川県・秋田智子　福岡県・瀬川薫　長崎県・下村道弘

③パラメデス

北海道・坂下賢治　秋田県・沢田富美子　茨城県・石橋勝征　東京都・井上輝一　東京都・谷村節男　山口県・古橋雄二郎　香川県・八幡丈二　福岡県・対馬道仁　宮崎県・今原一記　鹿児島県・二宮太郎

④獣王記

北海道・太田浩　秋田県・今野香　栃木県・林田実　北海道・田所吾郎　茨城県・小沢緑　埼玉県・羽田健二　東京都・船橋進一　神奈川県・松岡丈一　静岡県・町川行秀　大阪府・小林良二



いつも元気なクインティー・ワールドへようこそっ!!
クインティ
Quinty
⑥まねっこミミーをやっつけろのまき(完結編)
by 杉森 建
【前回までのあらすじ】
絶妙なモノマネで人々をからかう
まねっこミミーをやっつけるべく
作戦をたてたクインティたちだった
が、あっさりと返り討ちに。
しかし、データ魔であるカートンの
兄セカムはミミーの弱点をついに発見!!
キョロ
キョロ
ニャ〜
モノマネ
チャーンス!
ど
ん
そろ
そろ
くる!
!
パッ
パッ
反射的
いまだ
キラ


はーいっ
!?
カッ
カガミ〜〜!?
やたっ!
目に映ったモノを
本能的にマネする
とはいえ
目標物は自分で
選ぶことができるからこそ
イタズラの帝王たりえた
ミミーだが……
こうして配線を
固定してしまえば
このとおりさ
自分のポーズをマネしているので動けない
さっすが
セカム
兄さん!
えへん
ヒューヒュー
くっそー
いままで
よくも
バカに
して
くれたな
おいおい
そこまで
やるか?
なーに
当分このまま
おいときゃ
いいのさっ
わはははははは
ドン
がしゃ
……どうやら
まだまだ
ミミーの脅威は
続きそうである

次号をお楽しみに——っ!!

Mega Drive Club

メガドライブクラブ――文責／成沢大輔

HEAD LINE

●10月21日より、通信のサービス開始――1年近く延期になっていたメガモデムによる通信サービスがスタートする。正式名称は「セガ・ゲーム図書館」。会員制で半年間￥4800の会費が必要だ。内容はダウンロードゲームとSNN（セガ・ネット・ニュース）がメイン。なお、メガモデムと通信ソフトが必要で、10月に発売、￥21000（税抜き）。

アーケードパワースティック使用記

待望久しいメガドライブ用ジョイスティック「アーケードパワースティック」がついに発売された。これまで電波新聞社からアナログジョイスティック「ＸＪ－１」が発売されていたが、同社のソフト「アフターバーナーII」には使い勝手が良かったものの、他のシューティングゲームには今一つしっくりこなかった。「サンダーフォースIII」をプレイした時など、普通のジョイスティックがなくてどれほどくやしかったことか。

各部の使用感は実によい。大型で安定性が良く、よほど力を込めて操作しなければがっしりと動かない。スティック部はクリック感のある業務用に近い品質で、相当使いこんでもガタのこないような耐久性がある。ボタンも同様の丈夫さで、ストロークも適当だ。価格は￥6000（税抜き）とソフト１本の値段にしては質が高い。シューティングファンは必携だ。ソフトを１本先送りにしても、買う価値はあると言い切るぞ！



サードパーティ秋の新作をまとめて大展示！

鮫！鮫！鮫！

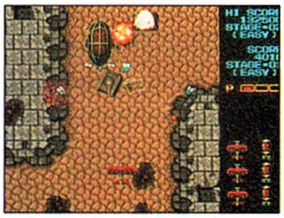


東亜プラン
10月中旬発売予定
￥6500

以前、東京おもちゃショーの記事で強く推していたが、改めてプレイしてみて出来の良さに再度感服した。

業務用からの移植であることはもう知っている事だろう。東亜プランといえばシューティングゲームファンにはおなじみのメーカーだ。「飛翔鮫」や「究極タイガー」などマニアだけじゃなく、一般層にも受けの良い作品を多く作ってきた。その系統である「鮫！鮫！鮫！」はメガドライブでこれまでに出されている「TATSUJIN」や「大旋風」より確実に高いレベルにある。複葉機が自キャラなので、若干地味な印象は否めないが、敵の出現パターンやパワーアップのシステムなどをしっかりと作ってある。東亜プランブランドで発売するのはこれが初めてだけに相当気合を入れて開発したのがうかがえる。

メガドライブのシューティングゲームはこの秋も数多く発売されるが、現時点では「鮫！鮫！鮫！」を１番手に推す。なお、難易度は〝EASY〟だとかなり低めに設定してあるのがうれしい。



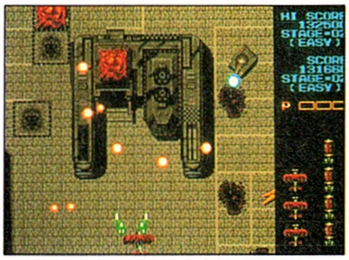
←飛行船を破壊すると中からパワーアップが現れる



←敵の戦闘機の動きがトリッキー。撃ちもらすと危険



→ドカスカと弾をぶん撒いてくるボスキャラ



↑ステージ２のボス。中央部が弱点だ



←海上での戦い。次から次へと敵は途切れることなく現れる

FZ戦記AXIS



ウルフチーム
10月10日発売
￥6800

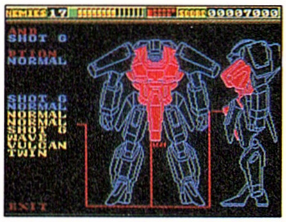
メガドライブに並々ならぬ意欲を示しているウルフチームの第１作「アクシス」。その最終バージョンが届いたので詳細をレポートしよう。

キャラクターの動きとスクロールはまずまずのスムーズさ。斜め方向にもキレイに動き、さほど違和感はない。

ゲームをスタートするとまず斜めコントロールシーンになる。ここでの目的は指定された敵を一定数以上破壊する事だ。装備した兵器をうまく使いこなし、確実に倒さなくてはならない。ただ、自動連射ができる分、その間は他の方向をむくことができないので気をつけなくてはならない。

クリアするとボスシーンとなる。強制スクロールの列車砲台ややけに固い敵NAP群が出現し、襲いかかってくる。

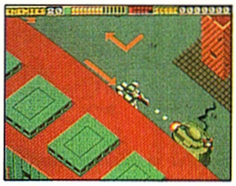
自機が自機だけに「ボトムズ」的なバトリング要素もちょっとは入ってくるかと思っていたが、何もない。少々拍子抜けさせられた。だが、動きが悪くないので、メガドライブ第１作としては上々だろう。「アクシス」以降に発売する「斬～夜叉円舞曲」も今回紹介しているので、双方合わせて今後に期待をかけたいと思う。きっと何か面白いことをやってくれる予感がする。頑張ってほしいものだ。メガドライブユーザーの期待は決して小さくはないのでありますよ。



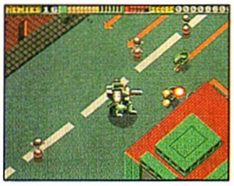
←サブ画面の装備シーン。なかなかマニアック



↑ターゲットとなる敵キャラ。６台倒せばＯＫ



↑後ろからの攻撃でダメージを受けないようにする



↑広い道路はコントロールに留意して確実に攻撃



←ボスシーン。列車砲〝グレートブル〟だ。右上に動く



→ステージを重ねるごとに敵の数は増えてゆく

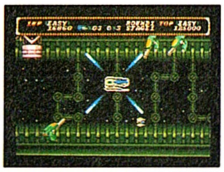
ヘルファイヤー

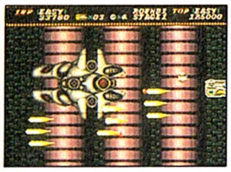


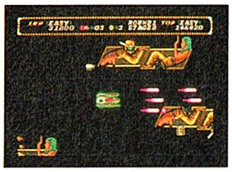
メサイヤ
9月28日発売
¥6800

このゲームも東亜プランがオリジナルを開発したシューティングだ。横スクロールなので、縦スクロールほどの安定感は感じられないが、移植自体はかなりうまくいっている。

4方向のビームを使い分けて進んでいくシステムで、派手さも失っておらず、しかもかなり難易度は高めに設定してある。手ごたえは充分すぎるほどだ。ランクをハードにするとコントローラーじゃ手におえなくなる。けど、家庭で遊ぶ分にはこれでいいのかも。


↑敵の出方に応じて4つのビームを使いわける


↑後方攻撃で敵の弱点に攻撃をかけるのだ


↑敵の間をすり抜けて先へ進む。コントロール厳しい

スペースインベーダー'90

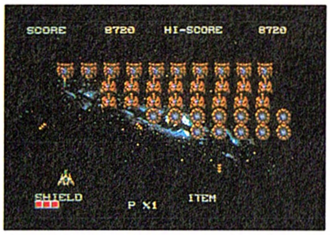


タイトー
9月7日発売
¥5900

オリジナルのスペースインベーダーとはごく基本的要素だけが同じで、敵のデザインはもとより、攻撃パターンや動きはまったく別のソフトといえる。

自機はダメージ制になったし、敵の動きは一定方向だけじゃなく、左右別別だったり、攻撃も真下に撃ってくるだけじゃなくなった。

あまり騒がしいシューティングが好きじゃない人にはもってこいかも。これでも決して簡単ではないのだが。


↑敵の配列や攻撃のパターンは一定ではない。斜めに弾を撃ってくるヤツもいるのだ


↑アイテムを使って横1列の敵を全滅！


↑なんとなくギャラガ調の配列だ

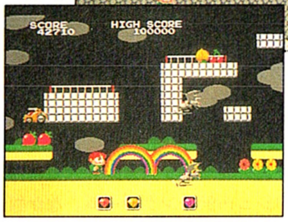
レインボーアイランド エキストラバージョン

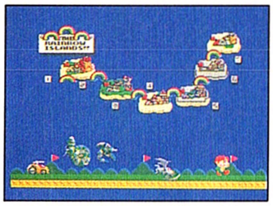


タイトー
10月5日発売
¥6800

同名の業務用からの移植だが、敵キャラに趣向がこらしてある。いくつかのエリアとその中にあるステージをクリアしてゆくのだが、エリアがこれまでのタイトーの業務用ゲームになぞらえて作られているのだ。エリア1はダライアス、2はフェアリーランドストーリーとかね。2をプレイしてた時など懐しくってうれしくなってしまった。


→エレクトリックファンが最初のボスだ


←最初のフィールドは敵がダライアス！


→舞台となるフィールドは7つ、最初は……

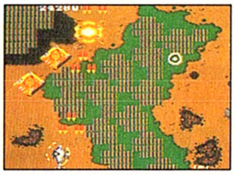
究極タイガー



トレコ
12月発売予定
価格未定

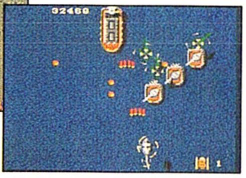
またまた東亜プランオリジナルのシューティングである。すでにPCエンジン版が発売されており（タイトーから）、好評を博しているのでメガドライブ版がどうなるかが注目されていた。まあ、可もなく不可もなくといったところかな。キャラクターなどに若干苦しさを感じるけど……。

ここまで東亜プランシューティングが出るんだから、ぜひ「飛翔鮫」を出してもらいたいと思うのだが、どうだろうか。


↑敵の戦車を素速く破壊する。急に撃ってくる事があるぞ


↑カタい敵はボムを使って切り抜けよう

↓船にもヘリコプターにも注意しないとね



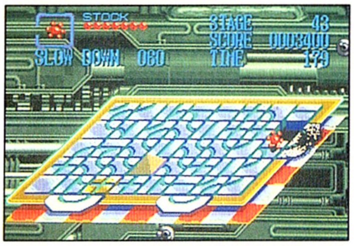
ジャンクション

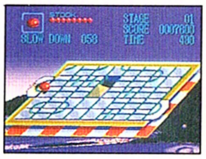


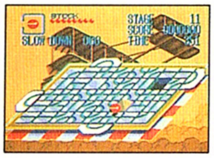
マイクロネット
11月発売予定
¥6000

コナミの業務用「キューブリック」のメガドライブバージョンだ。勝手に転がってゆくボールの進路をパネルを組み換えて作り、すべてのエッジパネルを通せばOKだ。システムとしては「キューブリック」より前の業務用「ガッタンゴットン」から変わっていない。

タイム制なので素早い判断を下していかないと到底間に合わない。グラフィックから受ける静かな雰囲気とは裏腹に、せわしないゲームだ。いつの間にかハマっていたりする。


↑頭こんがらがるけど、慣れると病みつく






←背景だけ見れるモードもある

エクスプロードスター



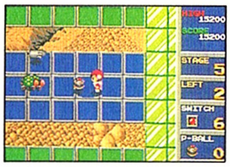
メサイヤ
発売日未定
¥5500(予)

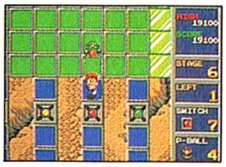
フィールド内にあるすべての起爆スイッチを作動させることが目的の、パズル性の強いアクションゲームだ。

フィールドはパネル状になっており、通常のものとトランポリンになっている所がある。このトランポランがくせ者で、うまく利用して敵をかわすのだが、同じ所で跳び過ぎると穴が開いてしまう。見た目よりもはるかに頭を使わないとクリアできない。


→スイッチの上を通過すると爆発。残りは8つ


↑トランポリンジャンプは、1回目だけが大きく跳べる


↑P-BALLを投げつけて、近づく敵をやっつけよう


↑ちゅうちょしてる暇はない。急げや急げ

ダライアスII ——タイトー/12月発売予定/価格未定

超難しかった業務用だっただけに、メガドライブへ移植されると聞いて喜んだ人も多いのでは。PCエンジンCD－ROM版の出来が良いだけに、タイトーも相当力を入れて作っているのがよくわかる。シューティングの台風の目となるか？

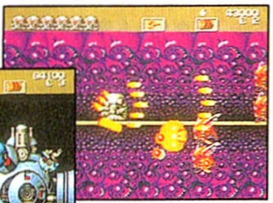

↑難しさも完全に移植されてるか

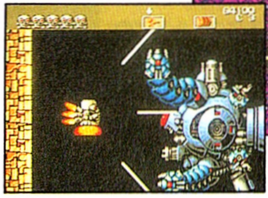

←カサゴの中ボス。かっこいい！

アトミックロボキッド ——トレコ/10月発売予定/￥6800

ずいぶん時間がかかって、すでにPCエンジン版は出てしまったが、メガドライブ版もようやく完成したようだ。かわいらしいロボキッドの動きをうまく再現できるかどうかが見物。

↓ボスキャラの手が気色悪く伸びてくる



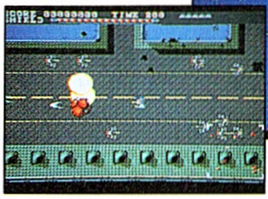

↑背景のぶつぶつとむらさき色が……

グラナダ ——ウルフチーム/11月10日発売/価格未定

X68000から移植された全方位スクロールタイプのシューティングゲームだ。キャラクターは小さめだが、戦略性の高さを意識した作りになっている。異色シューティングとして注目を集めるか。

↓キャラは小さいがその分戦略性が高い




↑空中戦艦か？　下に落ちないように注意

斬～夜叉円舞曲～ ——ウルフチーム/12月10日発売/価格未定

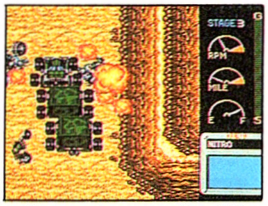
戦国時代を舞台としたシミュレーションゲーム。夜叉、魔空、中立の3種類24か所の陣営から1つを選び、それぞれの目的に従って日本を制覇する事が目的だ。魔と妖力という要素があり、伝奇的な雰囲気が漂っている異色作だ。

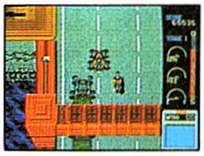

↑妖力があるのにご注目あれ！


←割と見やすい全国マップ

ロード・バスターズ ——日本テレネット/11月発売予定/￥6800

アクションやシューティングの要素も入ったドライブゲームだ。大型のトレーラーをコントロールして、目的地までの道のりを走破してゆく。敵はバギーなどで邪魔してくるが体当たりや武器で撃退するのだ。操作感がしっくりくれば楽しみ。

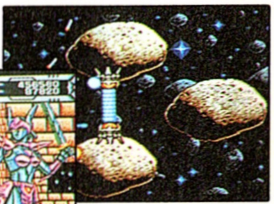

↑激しいアタックも巨体で撃退


←左下にいるのが自キャラだ

GAIARES ——日本テレネット/12月発売予定/￥6800

横スクロールのシューティングゲーム。全7ステージ。オプションユニットに敵からの学習という要素があったりして、なかなか楽しませてくれそう。業務用メーカーとは一味違うものを期待！

↓剣を持った女性型ロボットのボスキャラ

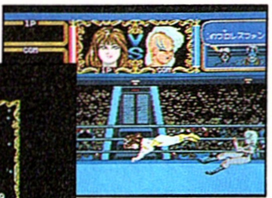



↑けっこう難しそうな雰囲気が漂うシーンだ

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル ——アスミック/10月末発売予定/￥6800

人気の女子プロレスラー、キューティー鈴木のプロレスゲームだ。ずいぶん前に紹介したけど、ようやく発売が決定した。動きが妙に色っぽくて、普通のプロレスでは味わえないおかしさがある。

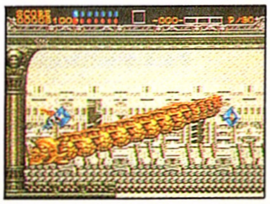
↓プロレスラーのプロフィール。左下に注目




↑飛びげりが決まって、相手がふっ飛んだ

ジノーグ ——メサイヤ/発売日未定/価格未定

ファンタジーの世界を舞台とした横スクロールのシューティングゲーム。なかなか出来そうで出来ない設定だ。全6ステージ。けっこうドロッとしたグラフィックが面白い。内容に関してはまだどうともいえないが、期待はできそうだね。


↑気色の悪いヤツだ。やけに巨大


←弾の攻撃、雨あられ

REPORT ## SEGA GAME GEAR発売せまる

10月6日、本体同時にソフト3作発売

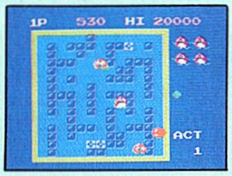
いよいよゲームギアの発売が近づいてきたが、ソフト面での動きが活発になってきた。セガの年内予定は9タイトルあり、ジャンルは多岐に渡っている。1月にキネコ（=キネティック・コネクション。パズル）が出るそうで個人的に期待。サードパーティはウルフチーム、ナムコなど7タイトルが年内予定になっている。気になるナムコは第1作が「パックマン」に決定した。

このほかシステムソフトの「カード版大戦略」にも注目したい。

なお、ほとんどの周辺機器は同時発売だが、TVチューナーパックだけ、11月に発売される。


→定価￥19800。TVチューナーと合わせて￥32600也！


←コラムス。ハマってしまいそう


→ペンゴ。ああ懐かしい。業務用と同じだ


←斬GEAR。メガドライブ版と同様のSLG


→スーパーモナコGP。スピード感がどこまであるか



まじめなゲーム・ファンとふまじめなアニメ・ファンに捧ぐ、
空前絶後の非常識エンターテイメント!
「ファミコン通信」(アスキー刊)絶賛連載中のスーパーギャグ・マンガ遂にアニメ化!
10/5
ビデオ・LD/同時発売
VHS COLOR/MONO/30分
¥5,800(税込) MRVA-90001
LD COLOR/MONO/CAV/30分
¥5,800(税込) MRLA-90001
桜 玉吉 原作
オリジナル・ビデオ・アニメーション・シリーズ
しあわせのかたち 1
「キリングキトラ来襲」♥「べるの変身、ワンダーオオ」
©1990 桜玉吉/オムニバス・プロモーション/MRC
♥スタッフ
企画●オムニバス・プロモーション
原作●桜玉吉
(アスキー刊「ファミコン通信」連載中)
監督●貞光紳也(「八神くんの家庭の事情」)
脚本●小山高生(「天空戦記シュラト」)
キャラクター・デザイン●後藤隆幸(「敵は海賊」)
作画監督●黄瀬和哉(「機動警察パトレイバー」)
後藤隆幸
美術監督●竹田悠介(「機動警察パトレイバー」)
音響監督●千葉繁(「御先祖様万々歳!」)
音楽●川井憲次(「機動警察パトレイバー」)
音響制作●オムニバス・プロモーション
制作●アイジータツノコ(「敵は海賊」)
製作●メディアリング
♥キャスト
おまえ……古本新之輔
こいつ……山寺宏一
べるの……佐久間レイ
青野 武
桜 玉吉(特別出演)
加川 良(友情出演)
イニシャル特典…[天才 桜 玉吉 描きおろし 総天然色 80キャラクター目白押しステッカー]
あのビックリマンシールの歴史をひっくり返してしまう
とんでもないノリのステッカーが 初回生産分には付いている。
LDだけのすごいところ…史上初、空前の瞬間芸をつめこんだ「くだらない ダジャレチャプター付」
発売元:株式会社メディアリング
〒107 東京都港区赤坂7丁目5番47号
U&M赤坂ビル2F
SOHBI
販売元:
株式会社 創美企画
ソフト販売事業部
本社:〒102東京都千代田区麹町2丁目10番地☎03-261-5641(代) 札幌支店☎011-641-8611
仙台支店☎022-265-0668 東京・関東支店☎03-261-8631 名古屋支店☎052-751-3535
大阪支店☎06-263-4670 広島支店☎082-211-3021 福岡支店☎092-411-4051

NEWSOFT STREET SPECIAL

第2回 ファミリーコンピュータ ゲームボーイソフト 発表会レポート



スーパーファミコンの発表と同時に行われた今回の発表会。人気はスーパーファミコンに集中してしまったけど、これから出る新作ファミコン・ゲームボーイソフトもパワー全開で、注目ソフトが続々登場だ!!

その1・ファミコン編

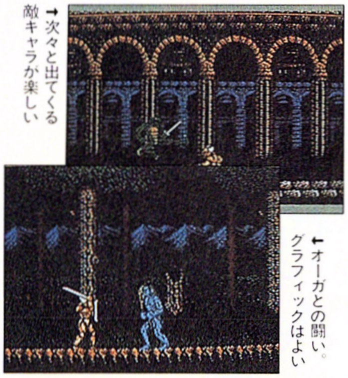
(アクションゲーム)

それまではまずアクション・シューティングの部から。今回の発表会で一番多いジャンルだったのがこの部。どのメーカーも、ひと味もふた味もちがうアイデアで、他のゲームに負けまいと物すごい活気があったのだ。

ソードマスター

アテナ/12月下旬/¥5900(税抜き)/カセット

アテナからは、昨年発売したゲーム「ドゴンユニット」の流れをくむ『ソードマスター』が出ていたぞ。ゲームは、純粋な横スクロールアクションで、次々と現れる敵と1対1の戦いをくりひろげるのだ。操作感がよく、敵もレパートリーにあふれているこのゲーム、アクションファンにはこたえられないソフトになりそうだ。実際アクションファンが多くゲームの前に集まっていたのだから期待は大だ。



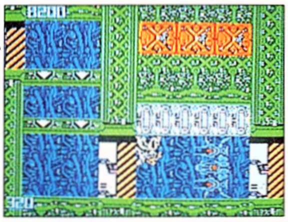
←次々と出てくる敵キャラが楽しい

←オーガとの闘い。グラフィックはよい

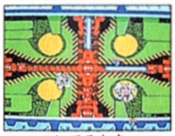
重力装甲メタルストーム

アイレム/発売日未定/価格未定/カセット

もう1つのアイレムのゲームは、SFメカ物の『重力装甲メタルストーム』だ。自機"ストームガンナー"は、重力を反転させて天井にもはりつくことができる。これを上手に使って全7ステージを突破し、中枢の自爆装置を目指すのだ。見た感じは、かなり難しそうだったが、何度もコンティニューできるし、ステージごとにパスワードもあるので、アフターサービスも万全のバリバリアクションゲームだったぞ。



←メカニックファンにはたまらないこのグラフィック



↑SFしてるなあ



↑おーっカッコいい

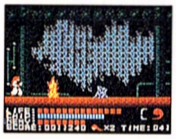
地獄極楽丸

パック・イン・ビデオ/12月中旬 ¥6200(税抜き) カセット

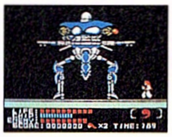
パックインビデオからは、昨年公開された映画「ジパング」を題材とした『地獄極楽丸』というゲームが出ていた。ゲームの登場キャラクターは、全て映画通り。主人公の『地獄極楽丸』は、長い髪の毛で攻撃したり、ブロックにつかまってぶら下がれることができたりと、一風変わったアクションが期待できるぞ。ゲームを遊ぶ前に、ビデオなんかで見てみるとより楽しめるかもしれない。



←極楽丸のすごいアクションに期待してくれい!



↑ボスとの対決も

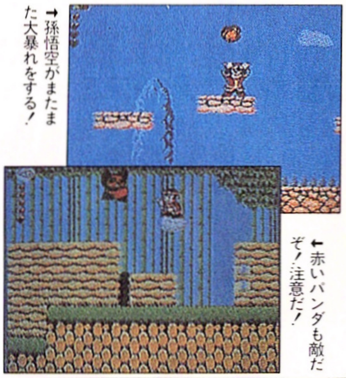


↑デカキャラだぞー

西遊記ワールドII

ジャレコ/12月発売/¥5600(税抜き)/カセット

ジャレコからは、前作「西遊記ワールド」の続編「西遊記ワールドII」を出品していた。天上界の欲界の最高神マーラが地上にばらまいた7つの宝珠を取り戻すのが目的だ。主人公は孫悟空で、宝珠を1つ取り戻すごとに使える術がふえるぞ。武器はもちろん如意棒だ。遊んでいた感想は、キャラクターの動きもよくてけっこう面白かったぞ。ただ発売は、もう少し先になりそうだけどね。



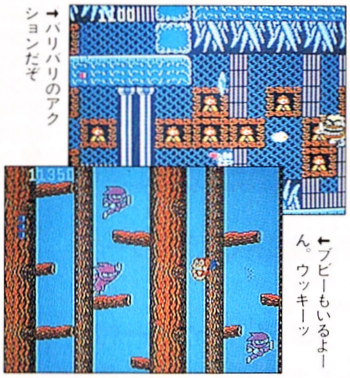
←孫悟空がまたまた大暴れをする!

←赤いパンダも敵だぞ!注意だ!

パーマン

アイレム/12月発売/¥5500(税抜き)/カセット

アイレムのブースからは、あの『パーマン』が出展されていたぞ。悪いマッド博士から、バードマンの円盤を取り返す。というのがバックストーリーで、6つのステージを進んで行くのだ。途中にパーマン2号が助けに来てくれたり、おまけの豆ゲームで遊べたりとけっこう楽しい作りになっているぞ。また、ボスとの対決はすごろくゲームになっていて、アクション苦手の人にも楽しく遊べるように作られていた。



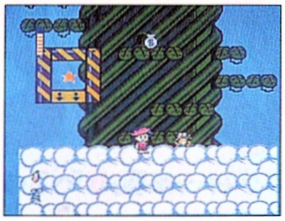
←バリバリのアクションだぞ

←ブビーもいるよーん。ウッキーッ

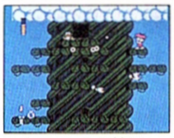
ジャンピン●キッド

アスミック/90年発売予定/¥5500(税抜き)/カセット

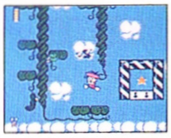
アスミックのブースからは、ジャックと豆の木のゲーム、『ジャンピン・キッド』を出していたぞ。主人公は、豆の木をただひたすら上に登っていく。しかし、途中には邪魔をする敵や乗ると落ちちゃう葉っぱなど、けっこうたいへん。アイテムを駆使して雲の上のゴールを目指そう。このゲーム、コミカルで操作性もナカナカ。小さいな子にもウケそうなグラフィックで、面白いゲームの1つだ。



←豆の木を上へ上へと登っていくアクションなんだ



↑鳥やカエルも敵だ



↑上手にがんばろう

夢ペンギン物語
コナミ/12月発売/価格未定/カセット

コナミのアクションゲームでは、「ドラキュラくん」「T．M．N．T」の他に、ペンギンが主人公の「夢ペンギン物語」が出展されていた。このゲーム、ストーリーが面白くて、彼女(!?)にふられてしまったペンギン君が、ダイエットするために突き進むというヘンテコなお話しなのだ。そのペンギン君がまたカワイくて、飛行機に乗ったりするんだよね。見ているだけでも楽しかったゲームだよ。また、背景もよく描けていて、ケーキの山とかが本物そっくりで、ヨダレが出てしまった。



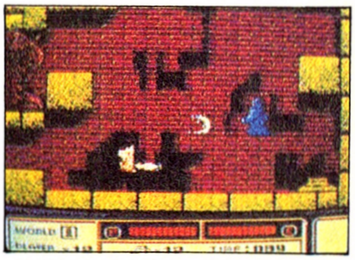
↑下の方のメッセージに注目



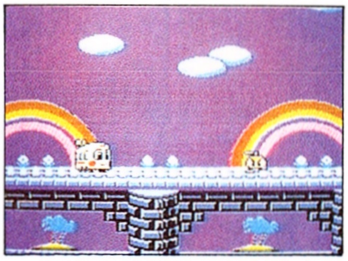
↑うおっ！ふとってしまった

大魔王ZARK伝説
J&U/12月発売予定/￥6900(税抜き)/カセット

新規参入のJ＆Uからは、全44ステージのアクションゲーム『大魔王ZARK伝説』が出品されていた。主人公のアンドレア王子を操作して、各所にある変身つぼを使って悪の大魔王ZARKを倒すのだ。全44ステージとはチトすごいが、パワーがあるこのゲームに期待だぞ。



あるでん らるでん
タイトー/12月発売/￥6400(税抜き)

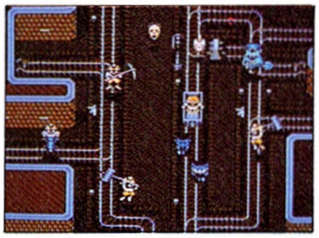


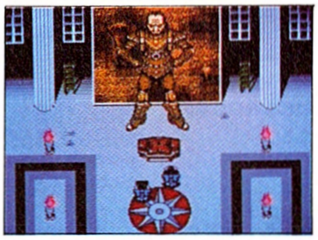
ある時は電車、ある時は飛行機、またある時は潜水艦という自機。メルヘンタッチのステージを、3つの自機がかけめぐる。

なにしろこのゲーム、出てくるキャラが全てカワイイ。タイトーはこういうファンタジー系のゲームが得意なのだ。でも、これも発売が12月と少し先になるぞ。

ゴーストバスターズ2
ハル研究所/12月中旬/￥5900(税抜き)/カセット

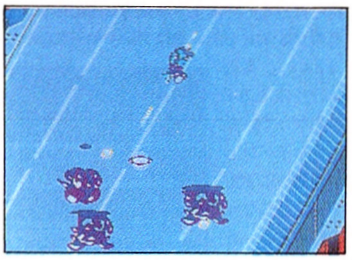
同名映画をベースにしたゲーム『ゴーストバスターズ2』。ゲームの目的はもちろん街中で暴れているおバケを退治することだ。カワイくデフォルメされた、おなじみ3人組が、これまたデフォルメ!?されたオバケ相手に画面狭しと走りまくる姿が面白くて笑えるぞ。アクションは小さいのだが、グラフィックがこっていて、より面白さを増していた。映画を見た人なら2倍楽しめることまちがいナシだ。見てない人も、1倍半は楽しめちゃう出来なのだっ！さあっ発売日まで待てないぞっ！





マックスウォーリアー
バップ/12月発売/￥5800(税抜き)/カセット

バップのブースでは、アメリカからNESの移植ゲーム『マックスウォーリアー』が出ていた。ゲームタイプは斜め上から見おろしたアングルだ。見た時は強いインパクトがあったし、迫力もかなりあった。アクションシューティングファンは必見のソフトだったぞ。

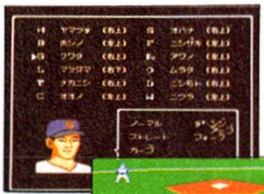


(スポーツゲーム)

スポーツゲームは数もあまりなく、ぶっとんだアイディアの作品も少なかったようだ。その中から定番物の野球ゲーム2本とゴルフゲーム1本、それと近未来球技を題材にした異色作1本、の計4本を紹介しよう。

ベースボールファイター
バップ/91年3月発売/￥7800(税抜き)/カセット

野球ゲームをもう1本。バップが出展していた『ベースボールファイター』を紹介する。プロ12球団公認のこのゲーム、登場する選手達は実在のプロ野球選手達だ。130試合を戦うペナントレースモードはもちろん、オールスター戦や日本シリーズも楽しめる。さらには野球仕事人としてチームに参加、優勝を目指すモードもある。

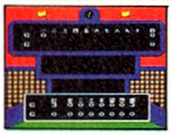




バトルスタジアム
IGS/12月14日/￥6800(税抜き)/カセット

I・G・Sからは480人もの選手データを持つ『バトルスタジアム』が出展されていた。この480人の中から好きな人を選び自分だけのオリジナルチームを作ることができる。このチームを育てたら、外部記憶装置"バトルボックス"に記憶させ、友達のカセットで他のオリジナルチームと対戦することもできるのだ。





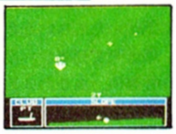


ザ・ゴルフ
ヘクト/10月発売/￥7800(税抜き)/カセット

ヘクトから出展されていたこの『ザ・ゴルフ』は、ゴルフプレイヤーのために作られたシミュレーション・ゴルフゲームだ。スタンスやティーの高さ、グリップの状態など、ショット時におけるさまざまな要素が設定できるのが特色だ。ラフやライの状態の表現もリアルで、ゴルフ好きほど納得できる作りになっているらしい。



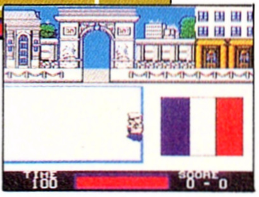




バトルボール
アスミック/91年2月発売/￥6500(税抜き)/カセット

アスミックが出展していたこの『バトルボール』は、現在のスポーツを題材としたゲームではない。殴る、蹴る、なぎ倒す、という派手な攻撃も許される近未来球技を楽しむゲームなのだ。激しい攻撃とパスプレイで敵をかわし、敵ゴールへと突き進むという豪快なこのゲーム、ストレス発散にはおあえつらえむきかも。





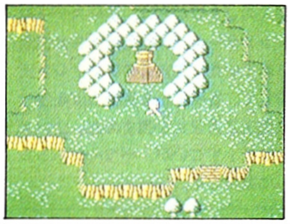
(RPG/AVG)

今回の発表会で元気だったのがRPG。相変わらず数多くのソフトが出展されていた。AVGは本数こそ少なかったものの、注目したいソフトが何本かあった。2つのジャンルから合計で8本を抜き出し、紹介しよう。

ブラッディ・ウァリアーズ

東映動画/10月中旬発売/¥6200(税別)/カセット

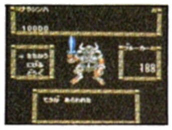
まずは東映動画のブースに出展されていた『ブラッディ・ウァリアーズ』。通常のRPGの戦闘方法だけでなく、シミュレーションタイプの戦闘をマップでは四季の変化が表現されるなど、グラフィックにも期待したいゲームなのだ。



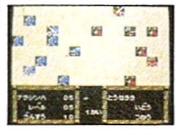
←なかなか力の入ったゲームのようだぞ。期待だ！



↑アメコミ風のグラフィックがキレイね



↑敵出現！このあとシミュレーションに



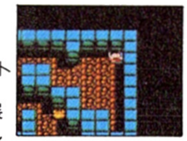
↑ユニットをうまく使って手早く倒せ！

ムサシの冒険

シグマ商事/12月発売/¥6500(税別)/カセット

中世ヨーロッパ風のRPGばかりが出展されていた中、日本が舞台のこの『ムサシの冒険』はちょっと異彩を放っていた。日本人なら誰でも知っている、剣豪・宮本蔵蔵と佐々木小次郎との戦いをベースにした時代物RPGなのだ。

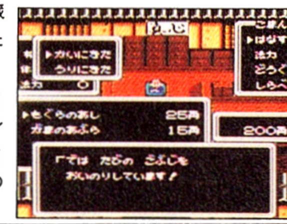
主人公の名はムサシ。あの宮本武蔵の2代目である。里一番の強者となったムサシは、妖魔餓次郎によって壊滅させられんとしている大和の国を救うため、旅に出るのである。



↑2代目ムサシの前に立ちはだかる敵は



↑こーんなにかわいかったりするんだ



←妖魔餓次郎を倒すためにお店で買い物だあっ！

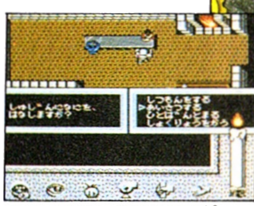
ダークサイダー(仮)

データイースト/91年1月/¥6300(税別)/カセット

データイーストも来春発売のRPGを発表。数多くのクエストを準備しながらも、どのクエストを解くかはプレイヤーに任せるという、最近流行り(はやり)のスタイルを取っている。小さなイベントが連鎖的に発生する物語になっているらしい。



←タイトルが超カッコいいぞ



↑ローソクは一体何かイミが？



→キャラクターを決める画面だ。選ぼう

ジャストブリード

エニックス/発売日未定/価格未定/カセット

エニックス初のドラクエ以外のRPGは、複数のパーティーを同時に操作することができる、一風変わったゲームとなった。フィールドマップには20人近いキャラが表示され、戦闘はそのマップ上でシミュレーションゲーム風に行われるRPGなのである。



←シャロン司祭を助けるのが最初の目的らしい



↑仲間のキャラは、こんなにいるぞ



↑それにしても美しいグラフィックだね



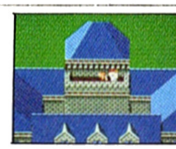
↑町の中がすごく細かくできているぞ

スペースオペラ 大いなる神々

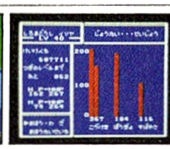
ソフトウェア興業/91年3月発売/¥7200(税別)/カセット

今回の発表会から参入した新メーカーがいくつかある。その中の1社が、このソフトウェア興業。ニューラルネットワークシステムという人工知能を搭載したRPGを出展していた。この人工知能は生物の脳メカニズムをモデルにしており、より人間に近い学習機能を持っているのだそうだ。

このゲームの舞台となるのは勇者伝説の国アークランド。主人公であるあなたは、闇の魔王ザクロスを倒すため、そして行方不明の母を探すため、旅に出るのだ。



↑どこの部分にAIが使ってあるのかな



↑ステイタスは棒グラフ風になってるね

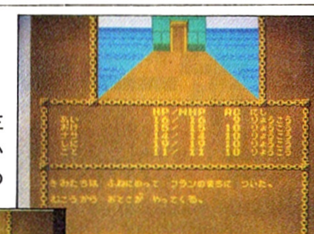


←ここの画面は！どっかで見たことがある!?

AD&Dプール・オブ・レイディアンス

ポニーキャニオン/91年1月/¥9800(税別)/カセット

ポニーキャニオンのブースでは、由緒正しきAD&Dシリーズが多数出展されていたので、その中から一本を紹介する。他のAD&Dシリーズと違い、『プール・オル・レイティアンス』は純粋なRPG。町の復活を目指すのが目的だ。



←物語はフランの町から…



↑町の事務官から指命をもらう



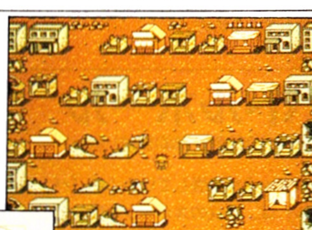
→戦闘はこんな感じで展開してゆくぞ

大いなる完

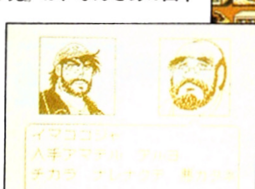
ヘクト/91年1月発売/¥9700(税別)/カセット

さて、ようやくAVGの番になった。他ジャンルに比べて、やはり数は少なかった。

この『大いなる完』は、なんとあの田中角栄のサクセスストーリーを描いたAVG。同名のマンガが原作だ。どんなゲームに仕上がるかが楽しみ。



←舞台は、戦後の東京だ



↑グラフィックは超すごい!!



→カッコいい主人公だ。マンガも読もう

赤川次郎の幽霊列車

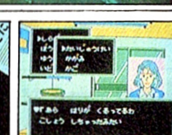
キングレコード/12月21日発売/¥6800(税込)/カセット

今回発表された新作ソフト中、唯一の推理AVGがこれ。原作に赤川次郎氏、原画にわたせせいぞう氏、音楽にすぎやまこういち氏、という豪華スタッフを揃えて製作されたソフトなのだ。赤川次郎ファンなら、同名の小説が同氏のデビュー作であることに気付いた人もいただろう。

田舎町で列車から乗客だけが消えてしまう怪事件。あなたは警視庁捜査一課の宇野刑事となり、真相解明に乗り出す。さあ、あなたは無事に事件を解決できるかな？



↑赤川氏のデビュー作。期待しちゃう



↑わたせ氏の絵にも注目したいね



←これが幽霊列車だ。謎が謎呼ぶ大事件！

NEW SOFT STREET SPECIAL

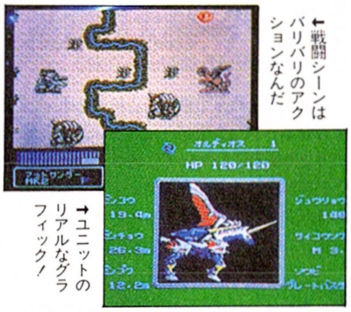
(シミュレーションゲーム)

数こそ多くなかったが、バラエティーに富んだ内容が目立ったのがこのジャンル。普通の戦争物はもちろん、国家存亡を目指すものや、経済戦争を題材にしたもの、果ては怪獣との戦いを楽しむものまであったのだ。

ゾイド黙示録

トミー/11月30日発売/¥6700(税別)/カセット

トミーからはゾイドシリーズの３作目が出展されていた。前作、前々作とは違い、今回の『ゾイド黙示録』はれっきとしたシミュレーションゲーム。ゾイドキャラクターを駆使して戦う知的なゲームなのだ。とはいえ、バトルシーンでは派手なアニメーションがある、なかなか楽しそうだ。



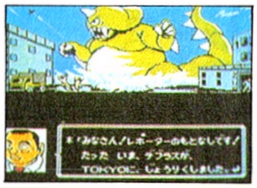
↑戦闘シーンはバリバリのアクションなんだ

↑ユニットのリアルなグラフィック！

大怪獣デブラス

データイースト/12月発売/¥6300(税別)/カセット

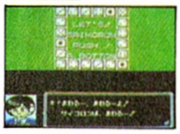
このゲームはかなり変だ。シミュレーションには違いないが、戦う相手はなんと怪獣なのだ。しかも、ゲームの進行はサイコロ・ルーレットで行われる。コミカルな味で低年令にも受け入れられるかな？



↑どどーんと迫力の怪獣デブラス。こんなやつと戦うとは…



↑でも悪いのは人間なのよね



↑進行はサイコロで決まるのだ

ゲオポリク島における国家興亡論

アイレム/発売日未定/価格未定/カセット

アイレムからは一風変わったゲームが出展されていた。目的は天下統一ではなく国家の維持。架空の島にある一国の王として、安定した国を守るのがプレイヤーの目的なのだ。征服欲は邪魔になるわけだ。



↑タイトルを見ただけでは一体何のゲームだかわからないよね



↑コマンドは解かりやすいぞ

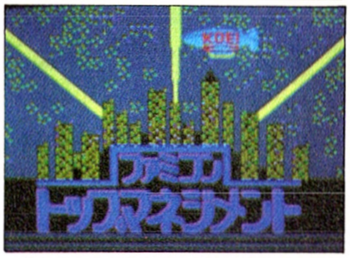


↑キャラのグラフィックも出る

トップマネジメント

光栄/12月発売/¥9800(税別)/カセット

光栄から発表された３本のファミコンソフトの中では、やはりこれを紹介せねばなるまい。光栄のラインナップの中で異彩を放つこの『トップマネジメント』は、会社経営を楽しむビジネスシミュレーションなのだ。兵器を電卓に持ち替えて、現代の戦国時代に乗り込むのだ。



↑雰囲気は大人向けのような感じだ。今までにない、光栄のライトなゲームといえる

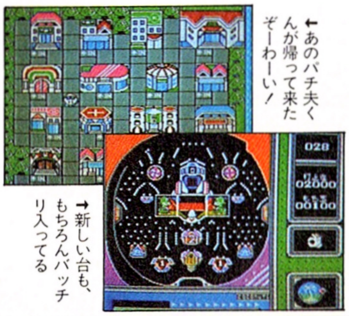
(その他のゲーム)

今までのジャンルに入り切らないソフトはこのコーナーにまとめてみた。アクションパズルやボードゲーム、カジノゲームなどがここにジャンル分けされている。バラエティー豊かで高品質のソフトがいくつか見られた。

パチ夫くん3

ココナッツジャパン/10月26日/¥7980(税別)/カセット

根強い人気を保っているパチ夫くんの３作目が出展されていた。　動きのリアルさに定評のあるパチ夫くんシリーズの最新作だけあって、今回の『パチ夫くん３』の玉の動きは見ているだけで気持ちいいくらいだ。最新機種もしっかり画面上に再現されていたので、新鮮な気分で楽しめた。



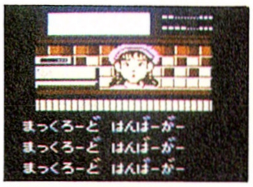
↑あのパチ夫くんが帰って来たぞーわーい！

↑新しい台も、もちろんバッチリ入ってる

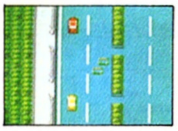
爆笑！愛の劇場

ココナッツジャパン/12月発売/¥7300(税別)

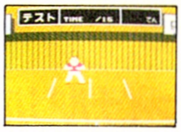
ココナッツジャパンが出展していた『爆笑！愛の劇場』は、大学生活を題材にしたボードゲーム。恋愛はもちろん、アルバイト、講義や試験など、訪れる様々なイベントを要領よくこなすんだ！



↑大学、それは愛の劇場。大学、それは男たちの闘いの場。ってか



↑中にはレースなんかもあるぞ



↑もちろんテストも…ひょーっ

アドベンチャーズオブロロ2

ハル研究所/91年2月発売/¥5900(税別)/カセット

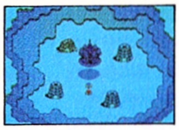
アクションパズルの老舗、エッガーランドシリーズ第５弾の『ロロ２』が、今年も元気に出展されていた。従来のアクション面だけの構成ではなく、全体マップも導入され、物語を前面に押し出していた。



↑基本は昔とかわらないけど、またまたすごい面がたっくさんある



↑今回はマップ表示もありますぞ



↑こんな所にも行けちゃうのね

サンリオカーニバル

キャラクターソフト/11月発売/¥3980(税別)/カセット

今回からの新規参入メーカーの１つ、キャラクターソフトから、可愛いキャラクターが大量に登場するアクションパズルが出展されていた。上から降ってくる顔をうまく積み、同じ顔を３つ並べると消える。１人プレイはもちろん、２人の対戦もできるんだ。女の子に人気が出そうなゲームだ。



↑ルールはテトリスににてるが画面もにてるぞ

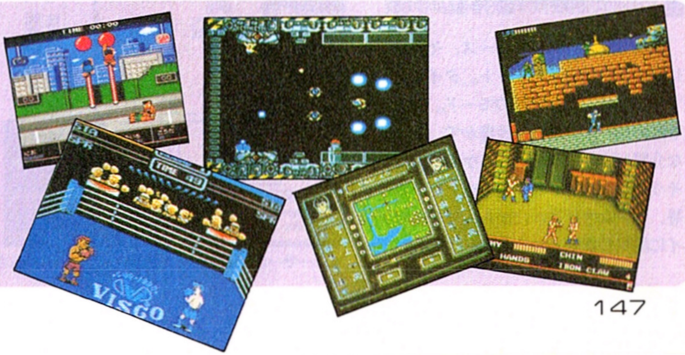


↑全部クリアできたらあなたも師範代だっ！

出展ソフトを振り返ってみて

以上、とりあえずファミコンソフトに関してのレポートを終わる。今までに本誌で紹介していない新作ソフトだけで50本ほどが出展されており、とても全てを紹介することができなかった。結果、その中から注目したいソフトだけを抜き出すことにした。ここに漏れたソフトに関しては、以後フォローするということで勘弁して欲しい。

あと、今回出展されたソフトは全体的に開発途中のものが多く、最後までプレイできない未完成バージョンのものも多々あった。一足でも早く画面を発表したい気持ちはわかるが、できれば完成したものだけを見てみたかったと思う。



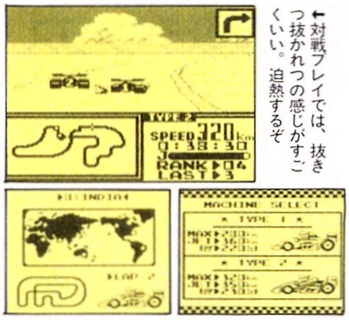
その2・ゲームボーイ編

今回のゲームボーイ出展本数は88本。8月末までに発売される全ソフト数(78本)よりも多い数字だ。これが人気の証明になるのか、はたまた……。めぼしいソフトを紹介してみよう。

F-1レース

任天堂/11月9日発売予定/¥2600(税込み)/4P対戦可

同時発売される4人用アダプタに接続して出展され、かなりの盛り上がりを見せていた。レースカーは2種類から選択できるし、コースもバラエティーに富んでいて4人同時プレイでは燃えること間違いなし。スピード感もあるし、音も雰囲気がでてた。バックアップ機能があって、ベストラップが記録される等いたれりつくせり。



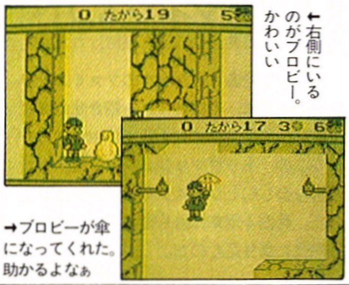
←対戦プレイでは、抜きつ抜かれつの感じがすごくいい。迫熱するぞ

↑全14コースもある　↑設定の違う2種類の車

ふしぎなブロビー

ジャレコ/11月発売予定/¥3400(予価・税込み)/1P専用

いい味だしてたアクションゲームの異星人ブロビーが、主人公のおともをするのだが、このブロビーにキャンディーを食べさせるとはしごになったりロケットになったり…。ブロビーはかわいいしアイデアはユニーク。ホント、期待できるぞ。



←右側にいるのがブロビー。かわいい

→ブロビーが傘になってくれた。助かるよなぁ

怒りの要塞

ジャレコ/12月発売予定/¥3400(予価・税込み)/2P協力可

ジャレコからはもう1点出展。巨大な要塞に侵入、破壊することが任務のアクションゲーム。男女2人が主人公。男の力強いパンチをとるか女の素早い身のこなしをとるか、マップによってどちらか1人を選択する戦略性もある。2人協力プレイが可能で、手に入れたアイテムの受け渡しもできる。筋肉隆隆のグラフィックが迫力だった。



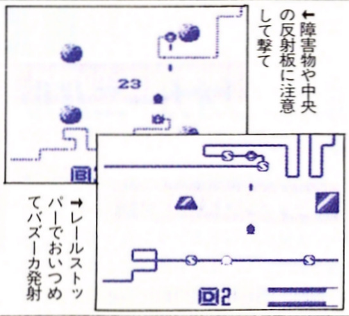
←アクション画面だ。敵の攻撃は多彩。この面では男キャラをセレクトだ

↑2人のうちどちらかを　↑勇ましい姿のキャラ

ファイナルリバース

東映動画/12月発売予定/¥3400(税込み)/2P対戦可

9種類の性能の異る戦闘機から自機を選ぶ頭脳型シューティングがファイナルリバースだ。予戦で自機が動いた軌跡が決勝では反転し、敵のステージになる。レベルの設定、ステージの設定は自由。個人と団体の勝ち抜き戦あり。1人でも遊べるが、対戦だと燃えそうなゲームだ。



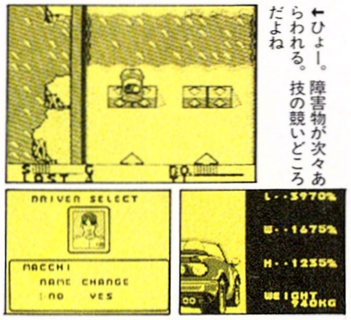
←障害物や中央の反射板に注意して撃て

→レールストッパーでおいつめてバズーカ発射

ロードスター

トンキンハウス/10月発売予定/¥3300(予価・税込み)/2P対戦可

山岳コース、障害物コース、その他変化に富んだ全20のサーキット。タイム方式、マッチ方式など5種類のモード。選択する6人のレーサー達も個性豊かで、各々得意な分野が違う。このレースゲームは奥が深そうだ。ジャンプ台や連続ヘアピンカーブ等、ゲーム性が豊かだから、ぜひ対戦プレイに挑戦したいよねこれは。



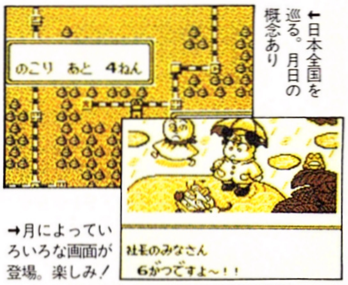
←ひょー。障害物が次々あらわれる。技の競いどころだよね

↑レーサーは個性豊か　↑グラフィックもなかなか

スーパー桃太郎電鉄

ハドソン/発売日未定/価格未定/4P対戦可

日本中をまわって自分の会社を日本一にするユニークなこのゲーム、ファミコン版がうまく再現されていて、ボードゲームのいい味が出てたぞ。グラフィックも楽しげな雰囲気でなかなか良かった。4人までの対戦プレイが可能だから完成に期待！



←日本全国を巡る。月日の概念あり

→月によっていろいろな画面が登場。楽しみ！

ダンジョンランド

エニックス/発売日未定/価格未定/2P対戦可

エニックスだけに、ばりばりのRPGかと思いきや、相手の作ったマップを探険しあうという対戦型ダンジョン冒険ゲームだったぞ。お互いわなを仕掛け合っての対戦という形式に期待だ。もちろん1人プレイも可能。魔王を倒したり宝物を集めたりと、3種類のシナリオが用意されているので1人でも充分楽しめそう。



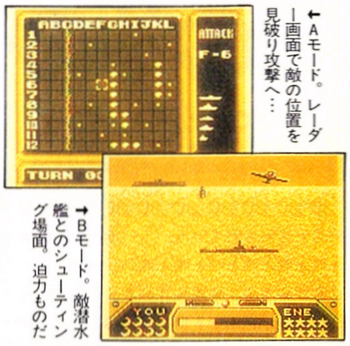
←マップはこんな雰囲気。仕掛けられた落とし穴にはまってしまった！

↑モンスターとの戦闘　↑妙な顔のボスキャラだ

レーダーミッション

任天堂/10月下旬発売予定/¥2600(税込み)/2P対戦可

地味ながらもキラリと光るセンスの良さを感じさせてくれた「レーダーミッション」。敵艦隊とのレーダー戦(A)と潜水艦での魚雷戦(B)の2タイプのゲームが入っていて、Aは完全思考型、Bはシューティングバトルとまったく異なる戦法を楽しめる。これでこの値段は安い！　レベル設定も豊富だし手ごたえは十分と見た。



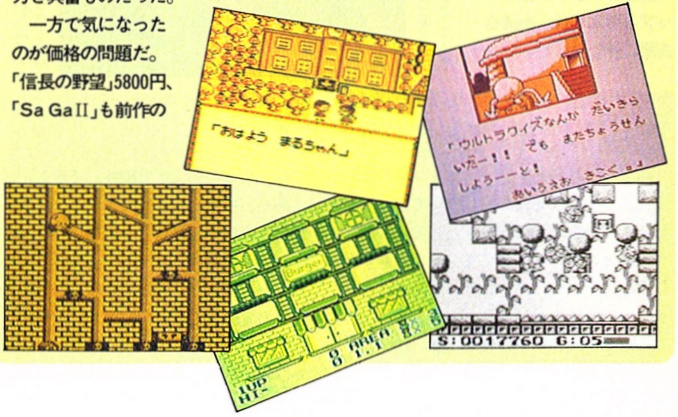
←Aモード。レーダー画面で敵の位置を見破り攻撃へ…

→Bモード。敵潜水艦とのシューティング場面。迫力ものだ

今後を左右する価格と内容

今年初めから食傷ぎみのパズルゲームだったが、今回とりあえず様々なゲームジャンルが登場してくれたことにホッとした。ソフトと共に今後を占う材料となる"4人用アダプタ"も発表され、次なるゲームへの可能性も感じさせてくれた。実際プレイできた「F1レース」はかなりの迫力と興奮ものだった。

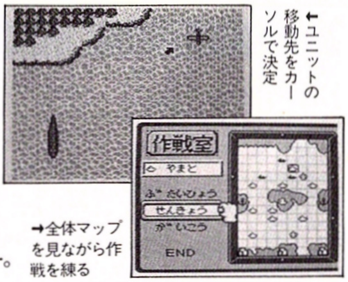
一方で気になったのが価格の問題だ。「信長の野望」5800円、「Sa GaⅡ」も前作の3500円から4800円へと値上がりした。もちろん、容量やバックアップの問題がからんでくるのは想像に難くない。でも、どこかで歯止めをかけてもらわないと、ユーザーがゲームボーイから離れていく理由としては十分だ。価格と内容のバランス、じっくり考えてもらいたいものだ。



フリートコマンダーVS

アスキー／91年3月発売予定／¥4635(税込み)／2P対戦可

この「フリートコマンダー」は'88年に発売されたファミコン用ソフトが原型の海戦シミュレーションゲームだ。ゲームボーイオリジナルの新ルールやマップが加えられている点や対戦プレイが可能な点など期待度は高い。好きな所でセーブできるのもグー。



↑ユニットの移動先をカーソルで決定

➡全体マップを見ながら作戦を練る

熱血硬派くにおくん

テクノスジャパン／12月発売予定／¥3500(税込み)／2P協力可

おなじみ「くにおくん」はゲームボーイでも元気元気。ひざつき、アッパー、ニードロップなどなど多彩な技が楽しい。2Pはリキとの2人協力プレイ。1Pプレイの途中からでも参加できるのがエライ。人気シリーズの力強さを見せつけられた気がした。



↑ジャンプキーック



↑ヤラレた!! くにおくんの表情が痛そう!



←えりづかみ攻撃はかなり強力

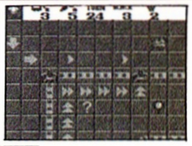
スコットランドヤード

東映動画／12月発売予定／¥3500(税込み)／2P対戦可

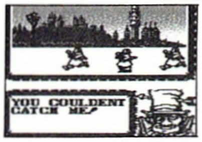
ボードゲーム「スコットランドヤード」をTVゲームにふさわしくゲーム化。怪盗Xと敏腕刑事達との捕り物劇。所々に挟み込まれたTVゲームらしいイベントやグラフィックがうまくゲームを盛り上げている。逃げるか？追うか？　対戦も期待できそう。



↑5つの場所を選択



↑ボードマップ上を移動。逃げる怪盗X、追う刑事達



←逃げ切ったXが不気味に笑う。フッ

スパルタンX

アイレム／12月発売予定／¥3500(税込み)／1P専用

1人プレイでの迫力に徹した「スパルタンX」。パンチ、キックに加え、回転キックなる技を駆使して繰り広げられるカンフーアクションはファンなら見逃せないところ。モードはEASYとHARDの2つ。コンティニューも可能の親切設計だ。ビシッ。



←ドラムカンを避けながら敵と対戦

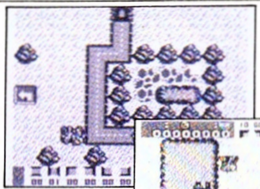


➡これが噂の回転キック。見ごたえあり

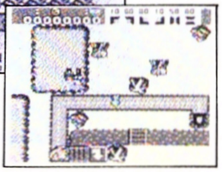
アスミッくんワールドII

アスミック／12月発売予定／価格未定／2P対戦可

昨年のアスミッくんは穴掘りに専念していたが、今年のアスミッくんは、道作りに夢中のようだ。そう、この「アスミッくんワールドII」は指定された数のパネル(？)を全部使って出口まで道を作ってあげるゲームだ。何度でもやり直せるのが良いね。



←左の出口へ。パネルを全部使わなくちゃ



➡出口へ到達。途中に敵も出現。要注意

鬼ヶ島パチンコ店

ココナッツジャパン／91年1月発売予定／¥3500(税込み)／1P専用

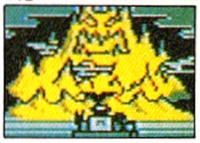
パチ夫くんでおなじみのココナッツジャパン。今回の作品は桃太郎と仲間達の冒険鬼退治パチンコゲームだ。パチンコ台にとじ込められた仲間を助け出し（パチンコで勝つのだ）、いざ鬼ヶ島へ。このアイデアはただものじゃない。アッパレ。アッパレ。



↑鬼のパチンコ店開店



↑運動会の台。台の特徴をつかんで、ここではパチ夫に



←サル・キジ・イヌといざ鬼ヶ島へ

ファミコン地獄耳

行ってきました、初心会！　スーパーファミコンは予想にたがわぬ出来。年末はハマれそーですねぇ。期待度としては1に「スーパーマリオワールド」、2に「シムシティ」、3に「アクトレイザー」「ポピュラス」ってとこですね、ボクとしては。

……う〜む、わたしとしてはどこかものたりない……。何かが……大切な何かが欠けておるのじゃあ。

え〜っ、何いちゃもんつけてんの、マイク氏？

ふむ、ゲーム自体にゆとりがないっつーか、ハードの性能を引き出そうとしゃかりきになってる、つーか……。やはり、ハドソンやナムコのような大物のメーカーの貫禄たっぷりの娯楽作品で脇を固めて欲しかった……。

あ……それって言えてるよね。でもさ、ナムコはまだスーパーファミコンの契約してないし、ハドソンからもタイトルに関しては何の発表もされてないよね。でも、ナムコとしてもその気はあるみたい。

一説によると、「アサルト」をスーパーファミコンゲーム第一弾として考えているという話もある。また、当然のように「ファミスタ」シリーズという噂も聞こえてくるのぉ。

それ、ぜひとも実現させて欲しいよね。じゃあさ、ハドソンはどんなゲームを出して来そうかな？

まず「桃太郎」シリーズはあるだろうな。あと、得意のシューティングゲームの派手なヤツ。さらに今年の正月売れまくった「PC原人」の流れをくむものなんかも考えられる……。

……そうね、そんなタイトルがラインナップとして登場してくれば、スーパーファミコンもぐっと幅が広がるよね。

あと、スーパーファミコンがらみでいうと周辺機器の話題な。H社がジョイスティックを作っているという話もあるし、各メーカーから様々なものが発売されそうだ。

そうね、アスキーからも出るだろうし……。あの4つのボタンをどんなふうにデザインしてくるのか、楽しみ。

さらに注目すべきはCBSソニーじゃ。スーパーファミコンのハード自体にも深くかかわっているという関係から考えても、何らかの周辺機器を出してくるのは間違いない。他のAV機器との連動も可能性大じゃ。

ニューソフトストリートもっと²編

●コナミからコミカルACG「ワイワイワールド2（仮）」が発表された。前作同様、コナミキャラ総出演のコミカルな内容になりそう。発売日、価格は未定。

●東宝は、NHKで放映中のアニメ「ふしぎの海のナディア」をファミコン化する。シミュレーションゲームで、来年2月発売。

●バンプレストは、テレビ人気番組「必殺仕事人」をアドベンチャーゲームで発売することに。RPGの要素も含まれている。

●「平安京エイリアン」、「天神怪戦」とゲームボーイソフトを発売してきたメルダックのファミコンソフト第1弾が決定。タイトルは「暴れん坊天狗」、天狗がエイリアンに侵略されたアメリカで大活躍するという、横スクロールシューティングゲーム。サウンドが特にいいとの評判だ。

●ココナッツジャパン初のPCエンジンソフトが発表された。「幻伝説パチ夫くん」のタイトル通り、ファミコンでおなじみパチ夫くんシリーズの作品で、CD−ROM。専用のコントローラについても企画があるらしい。

●パソコンソフトとして有名な「マンホール」（マッキントッシュ版）がPCエンジンCD−ROMに移植されることが決定。サン電子より。

●アスミックからは「クライングドラゴン」とタイトルされたアクションRPGがPCエンジンで発表された。2月発売予定。

●ヒューマンから、PCエンジン用ソフトの最新タイトルが2作発表されました。1つは「ファイナルマッチテニス」。マルチタップを使って4人同時プレイが可能。91年1月の発売予定、5,500円（予価）です。もう1作は「盟約の定義（仮）」。RPGですが、新システムを採用して、こちらのゲームも4人同時プレイが可能です。

●ナムコはPCエンジンに「メルヘンメイズ」を移植予定。オリジナルはアーケード版の人気作。

●PCエンジンに、リバーヒルソフトが参入決定。第1作は、CD−ROMで「ブライ」です。パソコンからの移植のRPG。

●タイトーからメガドライブ用ソフト「ヴォルフィード」が発売決定。PCでは既に発売されているアクションパズルゲーム。

●テンゲンがメガドライブ市場に初参入。「ハードドライビング」がその第1作で、ナムコの業務用レースゲーム「ウイニングラン」に見られるような、「ポリゴン」という技術を使った3Dドライブゲームです。

SCHEDULE 新作スケジュール表

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月			
14日	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	エポック社	¥6800
14日	リトルマジック	データイースト	¥6300
15日	維新の嵐	光栄	¥11800
21日	インセクターX	タイトー	¥5900
21日	North & South	ケムコ	¥6200
21日	田村光昭の麻雀ゼミナール	ポニーキャニオン	¥5800
28日	探偵神宮寺三郎・時の過ぎゆくままに…	データイースト	¥4900
28日	ロックマン3	カプコン	¥6500
8日	烈火のごとく天下を取れ	バンプレスト	¥6800
14日	ものまね四天王	バック・イン・ビデオ	¥6200
28日	マジックジョン	ジャレコ	¥5600
28日	パニック・スペース(ディスク書き換え専用)	徳間書店	¥500※
10月			
5日	ガンナック	トンキンハウス	¥6000
12日	ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～	テクノスジャパン	¥6200
19日	ブラッディ・ウオリアーズ	東映動画	¥6200
19日	悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん	コナミ	¥5800
21日	シャッフルパックカフェ	ポニーキャニオン販売	¥6200
26日	アストロ・ファング	A-WAVE	¥6700
26日	パチ夫くん3	ココナッツジャパン	¥7900
26日	なんてったってベースボール	サン電子	¥5900
中旬	京都 財テク殺人事件	ヘクト	¥8500
中旬	おえかキッズ アンパンマンとおえかきしよう！	バンダイ	¥13800
下旬	水島新司の大甲子園	カプコン	¥6500
下旬	クロスファイヤー	九娯貿易	¥6200
	レジェンドオブヒーロートンマ	アイレム	¥4800
	GTコネクション	ナツメ	¥5900
	まじゃべんちゃー	徳間書店	¥5800
	ザ・ゴルフ	ヘクト	¥7800
11月			
2日	三国志II	光栄	¥14800
22日	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	¥7500
28日	暴れん坊天狗	メルダック	¥6500
30日	ゾイド黙示録	トミー	¥6700
30日	忍者クルセイダース	サミー工業	¥5500(予)
中旬	ふしぎなブロビー～ブロバニアの危機～	ジャレコ	¥5900
中旬	ワギャンランド2	ナムコ	¥5800
下旬	パロディウスだ！	コナミ	¥5800
下旬	テクモボウル	テクモ	¥6900
	サンリオカーニバル(ディスク)	キャラクターソフト	¥3980
	バーズティル	ポニーキャニオン	¥6800
	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥6200
	ジャンピンキッド	アスミック	¥5500
	メタルフレームサイバスター(仮)	ジャレコ	¥5900
	麻雀倶楽部永田町	ヘクト	¥9700
12月			
7日	RUSH UP	ビスコ	¥6800(予)
7日	まじかるキッズ「どろぴー」	ビック東海	¥6000
14日	グレムリン2	サン電子	¥6500
14日	ワールドカップサッカー	テクモ	¥5800
14日(予)	地獄・極楽丸	バック・イン・ビデオ	¥6200
21日	赤川次郎の幽霊列車	キングレコード	¥6800
21日	ドラドラドラ	ナツメ	¥6800
上旬	爆笑／愛の劇場	ココナッツジャパン	¥7300(予)
上旬	西遊記ワールドII	ジャレコ	¥5600
中旬	SDガンダム ガチャポン戦士3 英雄戦記	ムタカ	¥6800
中旬	バトルスタジアム	アイ・ジー・エス	¥6500
下旬	ファミスタ'91	ナムコ	¥4900(予)
下旬	ソードマスター	アテナ	¥5900
	パーマン	アイレム	¥5500
	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	アスミック	¥6500
	シャドウブレイン	ポニーキャニオン	¥9800
	AD & Dヒルズファー	ポニーキャニオン	¥7800
	パジャマヒーロー	カプコン	¥6800
	千代の富士の大銀杏	フェイス	¥5800
	ムサシの冒険	シグマ商事	¥6500
	ファミコン・トップマネジメント	光栄	¥9800
	夢ペンギン物語	コナミ	未定
	究極ハリキリスタジアムIII	タイトー	未定
	T.M.N.T	コナミ	未定
	百の世界の物語(仮)	アスク講談社	¥5900
	大魔王ZARK伝説	J & U	¥6900
	TIME of LORE(仮)	東宝	¥5300
	ベストプレープロ野球'90	アスキー	¥6800
	必殺仕事人	バンプレスト	¥7600
	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥5900(予)
	オフザーケン	徳間書店	¥6400
	大怪獣デブラス	データイースト	¥6300
	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	¥6300
'90年1月以降			
1月25日	ジャッキーチェン	ハドソン	¥5800
1月上旬	じゅうべいくえすと	ナムコ	¥7800(予)
	いただきストリート	アスキー	¥6800
	ダークサイダー(仮)	データイースト	¥6300
	AD & Dプールオブレイティアンス	ポニーキャニオン	¥9800
	オーバーホライゾン	ホットビィ	¥6800
	大いなる完	ヘクト	¥9700
2月	バトルボールII	アスミック	¥6500
	アドベンチャーオブロロ2	ハル研究所	¥5900(予)
	不思議の海のナディア	東宝	¥6500
3月	ロービー	ビック東海	未定
	シードッグ	ビック東海	未定

発売日未定

- シャンカラ／アイ・ジー・エス／未定
- コンバットゾーン／BPS／未定
- メタルスレイダーグローリー／ハル研究所／未定
- シェラザード2／カルチャーブレーン／未定
- 神界／東映動画／¥9600(予)
- 熱血野球小僧／テクノスジャパン／未定
- 帝都大戦／ポニーキャニオン販売／未定
- 株式道場パートII／ヘクト／未定
- 装甲騎兵ボトムズ／ハイスコア／¥5500
- 役満天国／任天堂／未定
- 鳳凰伝説／ヒューマン／¥5900(予)
- 人生劇場II／タイトー／未定
- 幻獣創世記／日本物産／未定
- すごろクエスト／テクノスジャパン／未定
- グランドマスター(仮)／バリエ／¥5980
- ラグランジュポイント／コナミ／未定
- 狼たちの野望／ジャレコ／未定
- ロケットレンジャー／ケムコ／¥6000
- ベースボールファイター／バップ／未定
- おぼっちゃまくん／テクモ／未定
- ドラゴンボールZ／バンダイ／未定
- ルーンマスター／ユタカ／未定
- ラストハルマゲドン／ユタカ／未定
- 迷宮の達人大迷路／エポック社／未定
- シルバーサーガ／セタ／未定
- イースIIIワンダラーズフロムイース／ビクター音楽産業／未定
- ジョナサンバートン事件簿・邪神の復讐／ジャレコ／未定
- おたくの星座／M&M／未定
- マイライフ・マイラブ／バンプレスト／未定
- ダブルドラゴンIII／テクノスジャパン／未定
- パズルボーイ(ディスク・書き換え専用)／アトラス／¥500(※)
- 熱血高校くにおくん～番外乱闘編／テクノスジャパン／未定
- ジャンピン・キッド／アスミック／未定
- ドラゴンウォーズ／ケムコ／未定
- ゲオポリティク島における国家興亡論／アイレム／未定
- ジャストブリード　エニックス　未定
- 紫禁城／東映動画／未定
- スペースオペラ 大いなる神々／ソフトウェア興業／¥7800
- マックス・ウォーリアー～惑星戒厳令～／バップ／未定
- ミニパット／ビクター音楽産業／未定
- 井手洋介名人の実戦麻雀II／カプコン／¥8500
- ジャングル大帝　タイトー　未定
- アルテンラルテン　タイトー　¥6400
- ワイワイワールド2　コナミ　未定

SUPER FAMI-COM. ●スーパーファミコン

発売日	タイトル	メーカー	価格
11月21日	スーパーマリオワールド	任天堂	¥8000※
11月21日	F-ZERO	任天堂	¥7000※
11月21日	ボンバザル	ケムコ	¥6500※
12月21日	パイロットウイングス	任天堂	¥8000※
12月21日	ポピュラス	イマジニア	¥8800
12月下旬	グラディウスIII	コナミ	¥7800※
	ファイナルファイト	カプコン	¥8500※
	ガデュリン	セタ	¥8800※
	ドラッケン	ケムコ	¥8500※
1月	SDグレイトバトル 新たなる挑戦	バンプレスト	¥8600※
2月	ジャンボ尾崎のホールインワン	ハル研究所	¥8900※
3月下旬	ウルトラマン	バンダイ	¥7800※
	BIGRUN	ジャレコ	未定
年末予定	イースIII	トンキンハウス	未定
未定	超魔界村	カプコン	未定
未定	R-TYPEII	アイレム	未定
未定	ジェリービーン	CBSソニーグループ	未定
未定	ホッパーズ(仮)	サン電子	未定
未定	遥かなるオーガスタ	T&Eソフト	未定
未定	新・ゼルダの伝説	任天堂	未定
未定	シムシティ	任天堂	未定
未定	飛龍の拳IV	カルチャーブレーン	未定
未定	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	未定
未定	スーパープロフェッショナルベースボール(仮)	ジャレコ	未定
未定	アクトレイザー	エニックス	未定
未定	ダライアスIIスペシャル	タイトー	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月14日	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	¥5800
9月14日	ジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥7800
9月14日	F1サーカス	日本物産	¥6900
9月14日	関ヶ原	トンキンハウス	¥6800
9月21日	桃太郎活劇	ハドソン	¥6500
9月21日	ダライアス・プラス	NECアベニュー	¥9800
9月21日	レギオン(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
9月28日	アフターバーナーII	NECアベニュー	¥7200
9月28日	ファイナルブラスター	ナムコ	¥6800(予)
9月28日	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」2号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
9月28日	ダイハード	パック・イン・ビデオ	¥7200(予)
9月上旬	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	¥6800
9月下旬	ゴモラスピード	UPL	¥6500(予)
9月下旬	琉球	フェイス	¥5400
10月5日	ザ・プロ野球(CD-ROM)	インテック	¥6800
10月9日	雀偵物語(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
10月12日	サイバーナイト	トンキンハウス	¥6800
10月下旬	バスティール(CD-ROM)	ヒューマン	¥6500(予)
10月21日	バットマン	サン電子	¥6500
10月	大旋風	NECアベニュー	未定
10月	ナグザットスタジアム	ナグザット	¥6800(予)
11月2日	エアロブラスターズ	ハドソン	¥6500
11月23日	キックボール	メサイヤ	¥6200
11月	デコボコ伝説(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
11月	バイオレントソルジャー	アイ・ジー・エス	未定
11月	トリッキー	アイ・ジー・エス	未定
11月	不思議の夢のアリス	フェイス	¥6400
12月7日	ZIPANG	パックインビデオ	¥6200
12月7日	ボンバーマン	ハドソン	¥5300
12月11日	メルヘンメイズ	ナムコ	¥5500(予)
12月14日	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	未定
12月20日	ガルクライトーTDF2ー(CD-ROM)	パック・イン・ビデオ	未定
12月中旬	CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」3号(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥4800
12月	アベンジャー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月	迷宮島	アイレム	未定
12月	マスターズオブモンスターズ(CD-ROM)	マイクロキャビン	¥6500(予)
12月	アストラリウス(仮・CD-ROM)	アイ・ジー・エス	未定
12月	チャンピオンレスラー	タイトー	未定
12月	マンホール(CD-ROM)	サン電子	未定
12月	ガルクライト～TDF2～	パックインビデオ	未定
12月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
12月	らんま½(CD-ROM)	メサイヤ	¥6800
1月下旬	TVスポーツ フットボール	ビクター音楽産業	¥6700
1月	お坊っちゃまくん	パック・イン・ビデオ	未定
1月	カダッシュ	タイトー	未定
1月	SCI	タイトー	未定
1月	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5500(予)
2月	クライングドラゴン	アスミック	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定

未定	スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	未定
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	アドベンチャーアイランド(仮)	ハドソン	未定
未定	天外魔境II(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ポピュラス(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	モンビット	ハドソン	未定
未定	ワンダラーズフロムイース(仮・CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	PC原人II	ハドソン	未定
未定	ジャッキーチェンのドラゴンロード	ハドソン	未定
未定	ドラえもんII(仮)	ハドソン	未定
未定	コブラII・伝説の男	ハドソン	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	パラソルスター	タイトー	未定
未定	バーニングエンジェル	ナグザット	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	CYBER CITY OEDO808 ～獣の属性～(CD-ROM)	メサイヤ	¥6500
未定	ああっっ女神様	メサイヤ	¥6800(予)
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ	未定
未定	改造超人シュビビンマン2～新たなる敵～	メサイヤ	未定
未定	魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)	メサイヤ	未定
未定	ワラビー!!	メサイヤ	¥6500
未定	IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	ソーサリアン(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
未定	トイショップボーイズ	ビクター音楽産業	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	ダブルリング	ナグザット	未定
未定	三国志・群雄割拠(CD-ROM)	ナグザット	未定
未定	囲碁の達人(仮)	ホームデータ	未定
未定	カットビ!宅配くん	トンキンハウス	未定
未定	戦国関東三国志	インテック	未定
未定	幻伝説バチ夫くん(CD-ROM)	ココナッツジャパン	未定
未定	ブライ(CD-ROM)	リバーヒルソフト	未定
未定	盟約の定義(仮)	ヒューマン	未定
未定	マイトアンドマジック	NECアベニュー	未定
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	未定

MEGA DRIVE ●メガドライブ

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月28日	ヘルファイター	メサイヤ	¥6800
9月29日	ストライダー飛龍	セガ	¥7000
9月	ゲイングランド	セガ	¥6800
9月	バトルゴルファー唯	セガ	¥6000
10月5日	レインボーアイランドエキストラバージョン	タイトー	¥6800
10月12日	アクシス	ウルフチーム	¥6800(予)
10月12日	ファットマン	サンリツ電気	¥7800
10月19日	バーニングフォース	ナムコ	¥5800(予)
10月中旬	鮫!鮫!鮫!	東亜プラン	¥6500
10月中旬	アローフラッシュ	セガ	¥6000
10月下旬	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	アスミック	¥6800
10月下旬	モンスターレア	セガ	¥6000
10月	ダイナマイトデューク	セガ	¥6000
10月	アトミックロボキッド	トレコ	¥6800
10月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500(予)
11月10日	グラナダ	ウルフチーム	¥6800
11月下旬	スタークルーザー	メサイヤ	¥7000(予)
11月	ジャンクション	マイクロネット	¥6000
11月	マスターオブウェポン	タイトー	未定
11月	スーパーライセンス(仮)	セガ	未定
11月	クラックダウン	セガ	¥6000
11月	ヴァザム	トレコ	¥6800(予)
11月	Vアタック	セガ	¥6000
12月下旬	アズシオン	日本テレネット	未定
12月	火激	ホット・ビィ	¥7700
12月	スーパーエアウルフ	九娯貿易	¥6200
12月	シャドーダンサー	セガ	¥6000
12月	三国志・乱世の英雄たち(仮)	セガ	未定
12月	モンスターワールドIII	セガ	未定
12月	スーパー大戦略II(仮)	セガ	未定
12月	シーザー	マイクロネット	未定
12月	ぎゅわんぶらあ自己中心派片山まさゆきの麻雀道場	ゲームアーツ	未定
12月	ヴェリテックス	アスミック	未定
12月	ダライアスII	タイトー	未定
未定	あっぱれ!実業王	セガ	¥5500
未定	ソニックザヘッジホッグ(仮)	セガ	未定
未定	ニンジャウォリアーズ	タイトー	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	エクスプロードスター	メサイヤ	¥5500
未定	魔物ハンター妖子～第7の警鐘～	メサイヤ	¥6500
未定	レディーホーク(仮)	ゲームアーツ	未定
未定	アマ・テラス(仮)	講談社経営総研	未定
未定	パワードリフト	電波新聞社	未定
未定	スーパープロフェッショナルレスリング	ヒューマン	未定
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
未定	ロード・バスターズ	日本テレネット	¥6800
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	ゼロウィング	東亜プラン	未定
未定	究極タイガー	トレコ	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	エアロブラスターズ(仮)	カネコ	¥6000
未定	ベルリンの壁(仮)	カネコ	¥5500(予)
未定	ラングリッサー	メサイヤ	未定
未定	ヴォルフィード	タイトー	未定
未定	ジノーグ	メサイヤ	未定
	〈ゲームギア用ソフト〉		
10月6日	コラムス	セガ	¥2900
10月6日	ペンゴ	セガ	¥2900
10月6日	スーパーモナコGP	セガ	¥3500
10月10日	斬GEAR	ウルフチーム	¥3800
10月	ワンダーボーイ	セガ	未定
11月	ベースボール(仮)	セガ	未定
11月	G-LOC	セガ	未定

11月	麻雀(仮)	セガ	未定
11月	上海2	サン電子	未定
12月9日	倉庫番	リバーヒルソフト	¥3800
12月10日	斬～夜叉円舞曲	ウルフチーム	未定
12月	サイコワールド	セガ	未定
12月	メイズ・シンドローム	セガ	未定
12月	ヘッドバスター	メサイヤ	¥4000
12月	パックマン	ナムコ	未定
12月	琉球	フェイス	未定
12月	ポップブレーカー	マイクロキャビン	未定
1月	キネコ	セガ	未定
1月	タロット占い(仮)	セガ	未定
1月	ゴルフ(仮)	セガ	未定
1月	ゴルフゲーム(仮)	シグマ商事	未定
3月	カード版大戦略	システムソフト	未定
3月	ウッディポップ	セガ	未定

GAME BOY ●ゲームボーイ

ゲームボーイソフトの価格はすべて税込みです。

発売日	タイトル	メーカー	価格
9月14日	対戦型ファミスタ	ナムコ	¥3300※
9月14日	プロレス	ヒューマン	¥3500※
9月21日	ダックテールス	カプコン	¥3300※
9月21日	ルナ・ランダー	パック・イン・ビデオ	¥3200※
9月21日	サイドポケット	データイースト	¥3300※
9月28日	バルダーダッシュ	ビクター音楽産業	¥3400※
9月28日	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	ジャレコ	¥3400※
9月28日	F1ボーイ	アスク講談社	¥3300※
9月下旬	バラメデス	ホット・ビィ	¥3300※
10月5日	うおーず	トーワチキ	¥3090※
10月10日	信長の野望ゲームボーイ版	光栄	¥5800※
10月16日	ゴーストバスターズ2	ハル研究所	¥3400※
10月19日	モンスタートラック	バリエ	¥3200※
10月23日	レーダーミッション	任天堂	¥2600※
10月26日	アフターバースト	メサイヤ	¥3090※
10月30日	ベリウス	サミー工業	¥3300※
10月中旬	ツインビーだ!	コナミ	未定
10月中旬	ASTRO RABBY	アイ・ジー・エス	未定
10月中旬	ロードスター	トンキンハウス	¥3300※
10月下旬	ネコジャラ物語	ケムコ	未定
10月下旬	ふしぎなブロビー・プリンセスブロブを救え	ジャレコ	未定
10月下旬	SDガンダム外伝	バンダイ	未定
10月	プリプリ(仮)	サン電子	未定
10月	LOST CITY	ゲーム通信社	未定
10月	飛龍の拳外伝	カルチャーブレーン	¥3500※
10月	ポケットスタジアム	アトラス	¥3300※
11月9日	F1レース	任天堂	¥2600※
11月30日	ちびまる子ちゃん・おこづかい大作戦	タカラ	¥3400※
11月30日	バトルシティ	ナムコ	¥3500※
11月上旬	キャデラックII	ヘクト	¥3300※
11月上旬	トランプボーイII	パック・イン・ビデオ	¥3500※
11月中旬	エモやんの20倍プロ野球	ヘクト	¥3800※
11月中旬	鬼忍降魔録ONI	バンプレスト	未定
11月中旬	パックマン	ナムコ	未定
11月下旬	アレサ	やのまん	¥3500※
11月下旬	GO!GO!TANK	コピアシステム	¥3400※
11月下旬	スコットランドヤード	東映動画	¥3500※
11月	それ行け!アミーダ君	ココナッツジャパン	¥2980※
11月	ペインターモモピー	シグマ商事	未定
11月	ゴジラくん	東宝	¥3500※
11月	アスミックンワールドII	アスミック	¥3300※
12月7日	ヘッドオン	テクモ	¥3300※
12月7日	アメリカ横断ウルトラクイズ	トミー	¥3965※
12月14日	マジカルザウルス	ナツメ	¥3090※
12月21日	グレムリン2	サン電子	¥3400※
12月上旬	怒りの要塞	ジャレコ	未定
12月上旬	TWIN	アテナ	¥3500※
12月上旬	銀河	ホット・ビィ	¥3500※
12月中旬	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	未定
12月中旬	突撃!!ポンコツタンク	ハル研究所	¥3500※
12月	SAGA2	スクウェア	¥4800※
12月	モンスターメーカー	ソフエル	¥3500※
12月	石田芳夫の詰め碁パラダイス	ポニーキャニオン販売	¥3400※
12月	バブルゴースト	ポニーキャニオン販売	¥3090※
12月	ドラゴンテール	アイマックス	¥3500※
12月	ライサンダー	日本物産	¥3500※
12月	バブルボブル	タイトー	未定
12月	茶々丸パニック	ヒューマン	¥2900※
12月	メガリット	アスミック	¥3300※
12月	LEGEND	クエスト	未定
12月	マジックエクリプス	コピアシステム	¥3500※
12月	ファーステストラップ	バップ	¥3300※
12月	パラソルヘンべえ虹の大冒険	エポック社	¥3300※
12月	ソロモンズ倶楽部	テクモ	¥3300※
12月	スパルタンX	アイレム	¥3500※
12月	ハットリス	BPS	¥3300※
12月	F1スピリット	コナミ	未定
12月	ポン太とヒナ子の珍道中友情編	ナグザット	¥3400※
12月	ファイナルリバース	東映動画	¥3400※
1月上旬	チェイスH.Q	タイトー	未定
1月	トリックル	メテム	¥3300※
1月	レインボーチップス	カネコ	¥3200※
1月	ウィザードリィ外伝I(仮)	アスキー	¥4500※
2月(予)	ジャングルウォーズ	ポニーキャニオン	未定
2月	鬼ヶ島パチンコ店	ココナッツジャパン	¥3500※
2月	ミッキーマウス	ケムコ	¥3090※
2月	突撃ばれいしょんず	アトラス	¥3300※
2月	バーガータイムスペシャル	データイースト	¥3300※
3月	天神怪戦2	メルダック	未定
3月	フリートコマンダーVS	アスキー	¥4500
未定	バルーンキッズ	任天堂	未定
未定	フリーダムファイター	アイ・ジー・エス	未定
未定	ネイビーブルー'90	ユース	未定
未定	ミニパット	ビクター音楽産業	未定
未定	ジェムジェム	ビック東海	未定
未定	ダンジョンランド	エニックス	未定
未定	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	未定
未定	鉄道王II	テーピーソフト	¥3500※
未定	Mr.珍の食通天国	セタ	¥3500※



CALENDER

9/14(金)	ファミコン必勝本Vol.18・19合併号発売 Ⓒドラえもん(エポック社)発売 Ⓒリトルマジック(データイースト)発売 CDみつばち学園(ハドソン)発売 CDジャック・ニクラウス ワールド・ゴルフ・ツアー(ビクター音楽産業)発売 PCF1サーカス(日本物産)発売 GB対戦型ファミスタ(ナムコ)発売 GBプロレス(ヒューマン)発売
15(土)	Ⓒ維新の嵐(光栄)発売
16(日)	
17(月)	
18(火)	
19(水)	
20(木)	
21(金)	Ⓒ田村光昭の麻雀ゼミナール(ポニーキャニオン)発売 ⒸインセクターX(タイトー)発売 PC桃太郎活劇(ハドソン)発売 PCダライアスプラス(NECアベニュー)発売 CDレギオン(日本テレネット)発売 GBダックテールス(カプコン)発売 GBサイドポケット(データイースト)発売 GBルナランダー(パック・イン・ビデオ)発売 ⒸNORTH & SOUTH(ケムコ)発売
22(土)	
23(日)	
24(月)	
25(火)	
26(水)	
27(木)	
28(金)	Ⓒ探偵神宮寺三郎 時の過ぎゆくままに(データイースト)発売 Ⓒロックマン3(カプコン)発売 PCアフターバーナーII(NECアベニュー)発売 PCファイナルブラスター(ナムコ)発売 CDウルトラボックス2号(ビクター音楽産業)発売 PCダイハード(パック・イン・ビデオ)発売 MDヘルファイアー(メサイヤ)発売 GBバルダーダッシュ(ビクター音楽産業)発売 GBおいらじゃじゃ丸世界大冒険(ジャレコ)発売
29(土)	
30(日)	
10/1(月)	
2(火)	
3(水)	
4(木)	
5(金)	ファミコン必勝本Vol.20発売 Ⓒガンナック(トンキンハウス)発売 CDザ・プロ野球(インテック)発売

AFTER THE GAME

●11月から必勝本も大変身します!誌名もスーパーな時代に合わせて変わる予定です。といったら、もう分かった?よろしく。(㊓)

●ヒラ坊は今号で皆さんとさよなら。社より新しい仕事を授かり、そっちでも男になります。お世話になりました。(ヒラ坊)

●「中古ソフト相場表」どうでした?良質ソフトが安値で買える中古屋さん。これを使わない手はないよお!感想待ってる!(あや)

●2台目のビデオを買ったもんで、テープコピーしまくり。こうなったら何でもかんでもダビングしてやる。見てろ。(根本)

●スーパーFCをプレイした、ゲームも良かった。でも、一番感心したのはコントローラー。操作感がすごくいいのだ。(ハルク)

●ついに見ました実物のSFC。ボタンの色が突然変わって、とってもオシャレ。早く私の部屋に来てほしいな。(マッキー)

●夏が終わった。今年の夏はあまり夏やせしなかったが、遊び呆けたせいで財布が夏やせした。早く回復させようっと。(高城)

●サックスが、なんとか吹けるようになってきた。もう少し上手になったらみんなにも聞かせてあげるね。パープー(さく)

ファミコン必勝本
1990年9月21日・10月5日合併号
Vol.18・19

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所
©JICC出版局1990 雑誌コード27801-10/5
Printed in Japan


NEC
LASER TWIN SUPER
ダライアス・プラス
DARIUS PLUS
超大容量、6メガHuカード採用。CD-ROM版より抜粋された16体の巨大戦艦。全26ステージに及ぶ完全2重スクロール。そして業界初の新機能「PC・SG両対応」など数々の話題を集めて、ファン待望のHuカード版、遂に登場！
9/21発売！
PC·SG
6M HuCARD
標準小売価格
9800円(税別)
16体連続戦闘モード　4分間タイムトライアルモード
『ダライアスα』限定版 3M Huカード
合計800名様（抽選により毎週100名様）
プレゼント!!
応募方法
ダライアス・プラスのアンケートハガキか、スーパーダライアスの取扱説明書の裏の当社ロゴマーク（AV）を切り取り、当社までお送りください。
期間：平成2年9月21日から、同年11月16日(消印有効)まで
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
ダライアス・プラスのアンケートハガキ
スーパーダライアス取扱説明書の裏の当社のロゴマーク
1990 NEC Avenue, Ltd. LICENCED BY TAITO CORP.
大空に展開されるドッグファイト！
PCエンジンの限界を越えたテクノロジーによって再現された、史上最強の「アフターバーナーII」堂々発進！
AFTER BURNER II
アフターバーナーII
9/28発売
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)
© SEGA 1987/ REPROGRAM © NEC Avenue, Ltd. 1990
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日/ 午前10:00～午後7:00
テープサービス03(288)0880

ファミコン必勝本
9月21日・10月5日号
1990年10月5日発行
第5巻第18・19号(通巻102号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC
特別定価 490円(本体476円)

©JICC 1990 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-10/5